LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS

Replay®

N13

ESPECIAL 2ª ANIVERSARIO

ISSN 2545-739X · AÑO 3 · NÚMERO 13
OCTUBRE 2018 · ARGENTINA $100

new VIDEO GAMES

ana maria

SUSCRIBITE

ASEGURATE YA TU PRÓXIMO EJEMPLAR

SORTEOS Y REGALOS ENTRE TODOS LOS SUSCRIPTORES

revistareplay.com.ar/suscriptores

Revista Replay @revista_replay revistareplay

POWER

PRESS PLAY ON TAPE

HA PASADO OTRO AÑO DE *Replay* Y ESTAMOS ACÁ, NUEVAMENTE, BANCANDO LAS FICHAS DE UNA MANERA QUE NOS ES IMPOSIBLE DE EXPLICAR. SOMOS COMO ESOS AGUERRIDOS JUGADORES DE *STREET FIGHTER II* QUE AGUANTAN LA PARADA CON UN SOLO CRÉDITO DURANTE HORAS Y HORAS. CADA NÚMERO EN LA CALLE HA SIDO UNA FEROZ PELEA QUE DE ALGUNA MANERA LOGRAMOS GANAR, Y CADA VICTORIA CONSEGUIDA FUE UNA BOSS BATTLE QUE PUDIMOS PASAR. Y HOY ESTAMOS ALZANDO NUESTRA COPA Nº 13, TROFEO QUE, HABRÁN NOTADO, VIENE MÁS GORDO Y PESADO.

Decidimos seguir con la misma línea que el aniversario anterior. Alguno se puede preguntar: "¿De nuevo con lo nacional? ¿Acaso no tuvieron otra idea?". No. No tuvimos otra idea. Ni quisimos. Nuestra meta siempre fue recuperar toda esa historia del jueguito y la informática argentina. En este afán revisionista descubrimos que pese a ser la generación de las copias truchas, hemos convivido, sin saberlo, con distintos hackers, piratas y desarrolladores que imaginaron algo distinto: una industria de computación nacional.

Tras un largo año de investigaciones, de entrevistas y de visitas a casas en el conurbano profundo, les traemos nuevamente un número lleno de historia. De una historia que nadie contó, pero que siempre estuvo ahí, a la espera de que se pudiera recuperar, antes de que sus protagonistas desaparezcan o simplemente ya no tengan interés en contarla. Y ese alguien, por algún cruce de cables, resultamos ser nosotros.

RECUERDEN: VIDEOJUEGO ES CULTURA.
Y LO QUE LA CULTURA OFICIAL OLVIDA, TAMBIÉN ES HISTORIA.

Sergio y Egequiel

ILUSTRACIÓN POR BER SEKTOR

MIGHTY MOUSTACHE ROBOT DARK BOX

¡Suscribite a la revista y automáticamente participás todos los números en el sorteo de una taza de Mighty Moustache Robot y un portarrevistas de Dark Box! * El ganador del mes de octubre es *Ariel Barañano*: ¡Felicitaciones!

* Atención: no se realizan envíos de los premios, salvo para los ganadores cuya dirección de entrega esté a más de 300 kilómetros de la Ciudad de Buenos Aires. Los premios deberán ser retirados por los ganadores exclusivamente en donde indiquen MIGHTY MOUSTACHE ROBOT y DARK BOX, en día y horario acordados. Los gastos de traslado correrán por cuenta de los ganadores.

Mighty Moustache Robot DarkBox

PUNTOS DE VENTA Y RETIRO
revistareplay.com.ar/comprar

WHATSAPP REPLAY
011 2744 4190

En contratapa: MECHAPERÓN
Jugalo en: goo.gl/olcwXd

equipo Replay | Año 3 · Nº13 Octubre 2018

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editores:** Ezequiel Vila y Sergio Rondán **Jefe de redacción:** Carlos Andrés Maidana **Redactores:** gBot, Jimena Nymeria, Enrique D. Fernández, Christian Gulisano **Corrección:** Hernán Moreno **Fotografía:** Hernán Paz **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Paula Sosa Holt, Arturo Miraglia, Tatiana Pollero, Marcelo Carne, Ber Sektor, Sepu

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de octubre de 2018.

ARCIA LISTO. CEMECE Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

_BARCADES PARA TODOS

PIZZA, BIRRA, FICHA

UNA NUEVA CAMADA DE BARCADES Y ESPACIOS CON VIDEOJUEGOS COMIENZA A POBLAR LAS ABURRIDAS CALLES DE BUENOS AIRES.

.TXT JIMENA NYMERIA & SERGIO RONDÁN.

READY.

En algún momento de nuestras vidas probablemente hayamos fantaseado con la idea de tener un bar. ¿Quién no querría su propio espacio para beber con amigos, escuchar música y conocer gente? Si a esta fantasía cuasi adolescente le sumamos el condimento de los videojuegos, la idea toma otro cariz. Los jueguitos y la noche nunca estuvieron separados, al menos en nuestro país, donde los salones de arcades siempre estuvieron rondando los senderos de la ilegalidad. Eventualmente, esa unión entre arcades y bares iba a realizarse. Fue así que en 2004 se abrió el primer Barcade (marca registrada) en Brooklyn, Estados Unidos. A partir de ese momento, en todo el mundo comenzaron a proliferar los bares que servían cerveza artesanal y ofrecían diversas máquinas para pasar el rato, que convocaban así tanto a nostálgicos gamers que siempre soñaron con apoyar la birra en un gabinete de *Tetris* como a personas ajenas al mundillo del jueguito, atraídas por la novedad de la idea. En este sentido, en los últimos dos años nuestro país también se subió al tren de los barcades, brindando distintas propuestas para el público cervecero y gamer.

Un clásico: Arcade Club Social

Duplicando esa idea noventosa del salón de arcade como antro, surge el Arcade Club Social (ACS), un ya clásico de la noche fichinera porteña. Ubicado en el barrio de Villa Crespo, en Serrano 75, cuenta con alrededor de 12 máquinas y un pinball de *Arma Mortal 3*. Lo más destacable del ACS es lo que transmite: cuando uno entra a esa típica casa chorizo de Villa Crespo, no puede evitar sentirse realmente dentro de un fichín de los 90. El humo del cigarrillo, el calor de las máquinas prendidas, la música noventosa, el amontonamiento de gente y la oscuridad del lugar dan esa sensación de antro tan común de los salones de arcades de la provincia de Buenos Aires, sobre todo aquellos que estaban muy flojos de papeles.

El ACS abre de martes a domingo a partir de las 19 hs. Pero ¡cuidado! Si el lugar está lleno, es muy probable que no puedas entrar. Nuestra recomendación: si querés visitar el lugar, asegurate de ir temprano. Y también comido: la oferta de cocina solo dispone de panchos comunes y corrientes. La cerveza que ofrecen es industrial y las fichas para los juegos se pagan.

Lo nuevo: El Destello

Encallado en el corazón de Palermo, por esos lares donde se cruzan muchas esquinas y cada rincón esconde un bar atípico, se encuentra El Destello. Santiago Idelson y Esteban Ortiz, sus dueños, son dos amigos que venían soñando con la idea de un bar desde hacía rato. En el verano de 2018 consiguieron un local que parecía un "antro imposible de arreglar", pero en poco tiempo se transformó en un excelente ejemplo de lo que es un barcade. Fichines clásicos –*Tetris*, *Pac-Man*, *Bubble Bobble*, entre otros–, una fachada pintada con todas las referencias ochentosas posibles, baños decorados al estilo gamer, mesas largas para socializar, platos riquísimos bautizados con nombres a tono, un condensador de flujo por allá, ET por acá... y la nave nodriza, una luz de neón gigante que cuelga del techo e imita la forma de un Space Invader, un emblema del bar.

INVADIDO. EL DESTELLO A PLENO.

FOTOS: GENTILEZA PATAGONIA; GENTILEZA EL DESTELLO.

Pero a la hora de montar un barcade, lo fundamental son los los arcades, quizás el punto más complicado para montar un negocio de este tipo en nuestro país: en EE. UU., por ejemplo, hay decenas de distribuidores de fichines antiguos restaurados. En ese sentido, Santiago nos cuenta: "Conseguir los arcades fue casi tanto trabajo como armar el local. Decidimos contactar a una persona que se dedica a restaurarlos, pero al mismo tiempo teníamos que ir consiguiendo partes de máquinas, algo que nos llevó tres meses. Elegimos tener todas máquinas de tubo; luego de tres meses y con algunos desperfectos, terminamos de ajustar todo acá en el local, como marquesinas y demás diseño. La luz de neón en forma de Space Invader también costó mucho. Fue hecha por un productor argentino, llevó mucho tiempo y dinero, pero quedó hermosa".

EL DESTELLO OFRECE UNA AMPLIA VARIEDAD DE CERVEZA ARTESANAL Y UN MENÚ DIVERSO, TODO CON PRECIOS BASTANTE ACCESIBLES.

En El Destello, el público es más bien variado. Al ser un bar en pleno Palermo, se mezclan desde personas que claramente van a intentar dejar una marca en el *Tetris* y reventar esbirros en el *Golden Axe* hasta oficinistas trajeados atraídos por la propuesta estética y gastronómica del lugar. En este sentido, El Destello ofrece una amplia variedad de cerveza artesanal y un menú diverso, todo con precios bastante accesibles para la zona en que se encuentra. Pero vayamos a lo que nos importa: ¿cuánto cuestan las fichas? Con consumir cualquier cosa o llevando platos y vasos a la barra alcanza para hacerte de ellas.

El Destello está ubicado en Gascón 1460, Palermo, y abre de 18 a 24 de domingo a jueves y de 18 a 2 los viernes y sábados.

Lo distinto: Feliza, MMM, Fichinait, Blip Blop

Otros espacios de muy distinta índole se sumaron a la movida de arcades y cervezas. No todo tiene que ser necesariamente un barcade hecho y derecho. En este sentido, Feliza, un centro cultural queer, se suma para mostrar que los arcades pueden estar en cualquier lugar donde haya alguien que tenga ganas de viciar. El espacio de Feliza sumó hace ya varios meses unas cuantas máquinas como atracciones para su sector de juegos, donde también cuentan con metegoles y juegos de mesa diversos. La ficha, en este caso, es gratuita.

Pero la movida de arcades y noche en nuestro país tiene una vertiente muy distinta a todo, en la que los arcades nacionales se transforman en artistas que se embarcan en giras para poblar bares, centros culturales, teatros o cualquier espacio a donde se los invite, aunque, a fin de cuentas, la premisa es igual que la de los barcades: viciar y tomar cerveza.

DETALLES

El Arcade Club Social tiene muebles originales, bastante bien mantenidos, inclusive con sus marquesinas en versiones argentinas falopa. Eso sí, cuidado que a veces falla algún botón... y te querés matar. Avisales y te devuelven la ficha. El Destello prefirió plotear el arte original de las marquesinas y colocárselo. Incluso tienen una máquina –dejamos que la descubran ustedes– que no es placa Jamma sino una multijuegos que les permite cada tanto variar alguna opción de dónde poner ficha.

Así, tenemos varios eventos –algunos mensuales, otros bimestrales o semestrales– que transforman por unas horas los espacios donde se desarrollan en templos del fichín, la birra y la camaradería. La Muere Monstruo Muere –donde **Replay** participa desde hace varias ediciones–, además de proponer un ciclo de cine y arte bizarro, se ha transformado en un pequeño salón de arcade nocturno donde mensualmente se dan cita el *Cacaborg*, *The Black Heart*, *Capitán Menopausia* y, recientemente, el *TRUCOTRON*, cedido por la gente de Playland para que **Replay** lo pusiera a disposición del público fichinero. De igual manera funciona la Fichinait, evento que se realiza en La Comunidad del Sótano, donde semestralmente se reúnen todos los arcades nacionales en una noche a puro gaming nacional. La Blip Blop, por su parte, también recibe una gran cantidad de los fichines argentinos, y le suma además la experiencia de la música chiptune tocada en vivo por los grandes exponentes nacionales de ese género.

Estos últimos eventos dan cuenta de una nueva idea de "barcade móvil" bien argentina: los fichines giran por distintos bares y espacios para brindar una experiencia de birras y jueguitos nunca antes vista, ya que hoy en día es muy común encontrar bares o cervecerías que ofrecen máquinas de arcade. Esto se debe exclusivamente a los desarrolladores de estos arcades, que suelen moverlos a donde sea, para que todos y todas puedan tomarse una cerveza o fumarse un pucho al lado de un fichín, como si realmente estuvieran en los 90.

GIRANDO POR EL MUNDO GAMER

TIERRA DE JUEGOS

REPLAY SE MUEVE Y TE LLEVA A LOS MEJORES EVENTOS DE ESTOS MESES.

REPLAY LO HIZO

KURHELEC Y GAYOSO, OJEANDO LA NOTA SOBRE EL *TRUCOTRON* QUE SALIÓ EN EL EJEMPLAR DEL 1ER. ANIVERSARIO DE *REPLAY*, DONDE COMENZÓ A GESTARSE ESTE HERMOSO REENCUENTRO.

En junio de este año, ***Replay*** participó en la organización de la muestra del Colectivo A.R.C.A.D.E. que se realizó en el Centro Cultural Recoleta. Allí se dieron cita todos los arcades nacionales que actualmente se encuentran en desarrollo. Pero, además, se sumó una joya más: el *TRUCOTRON*, cedido por Juan Kurhelec para la ocasión. Teniendo el mítico arcade, y habiendo montado una sala de fichines dentro del CCR, no pudimos evitar aprovechar la ocasión para intentar reunir al señor Kurhelec y a Ricardo Gayoso, cocreador del *TRUCOTRON*. ¡Y lo logramos! El día de la apertura, Juan Kurhelec, con sus 88 años encima, llegó a la cita puntual: eran las 19 clavadas, tal como habíamos acordado. Lo vimos deambulando, buscando una cara conocida entre la marea de niños, niñas y jóvenes que pululaban por la sala. Salimos a su encuentro, justo en el momento en que Ricardo nos avisaba que estaba por llegar. Nervios, ansiedad y alegría se mezclaban con los ruidos de diez máquinas gritando en conjunto con el público fichinero.

Ricardo entra con toda su familia e inmediatamente se frena de lleno, mira y le dice a su hijo: "¡Esta máquina la hice hace 26 años, es más grande que vos!". Luego, sí, el encuentro más esperado. Juan y Ricardo se cruzan miradas. Se saben más viejos, sí, pues han pasados más de 25 años de su último encuentro, pero es evidente que hay algo en esas miradas que despierta no solo recuerdos gratos, sino miles de historias y alegrías. Juan, nuestro Sarmiento de los fichines, se banca la parada y se queda conversando con Ricardo, nosotros y varias personas que desean saber de sus historias, por más de una hora. Luego de varias fotos, anécdotas e incluso gente que pide que le firmen sus ***Replay***, Juan y Ricardo se retiran. Quizás ambos se hayan ido no solo alegres por un reencuentro que jamás hubieran imaginado, sino también por saberse ahora como una parte crucial de la historia de los videojuegos.

FOTO: SERGIO RONDÁN

MUESTRA COLECTIVO A.R.C.A.D.E.
CENTRO CULTURAL RECOLETA. BUENOS AIRES.
LA SANA COMPETENCIA. *MAD ROLLERS*, EL PREFERIDO POR LOS NIÑOS.

MUESTRA COLECTIVO A.R.C.A.D.E.
CENTRO CULTURAL RECOLETA. BUENOS AIRES.
REENCUENTRO. PLAYLAND NOS PRESTÓ SU MÁQUINA EMBLEMA.

FOTOS: GENTILEZA VIDEOGAMIO; SERGIO RONDÁN, HERNÁN PRZ.

NERDOMANCERS EN EL MARQUEE
CABA.
LA NAVE Y *REPLAY* TAMBIÉN ESTUVIERON AHÍ.

FLASHPARTY
SUR DEL CONURBANO BONAERENSE.
CRONISTA DE *REPLAY* ABDUCIDO POR UNA PET.

BITBANGFEST
ESCUELA DA VINCI. CABA.
ESOS NUEVOS VIDEOJUEGOS. ¡GRANDES JUEGUITOS DE ESTUDIANTES EN LA DA VINCI!

.PARA TRANSPIRARLAS

AMOR por la camiseta

HACE UNAS SEMANAS, KONAMI LA MANDÓ AL ÁNGULO PONIENDO AL PES COMO SPONSOR DE RIVER Y BOCA, PERO CLARO QUE HAY MÁS HISTORIA ENTRE LOS JUEGUITOS Y LOS CLUBES.

.TXT EZEQUIEL VILA

READY.

La relación entre el fútbol y los videojuegos es un divertido cruce de nuestra cultura nac & pop. Mientras que hace 25 años, desde la pantalla de ATC, Pablo Markovsky les rogaba a los pequeños de corte taza que largaran cada tanto el *Mortal Kombat* para jugar un picado, hoy los futbolistas profesionales pasan sus horas de concentración dándole duro al joystick. Pero no hubo que esperar tanto para ver colisionar estos mundos, mientras la historia de los jueguitos de fútbol se desarrollaba, varias marcas salieron a marcar la cancha publicitando en las camisetas de distintos equipos: primero, Commodore con sus casacas del Chelsea, PSG y el Bayern; luego, SEGA, que de Japón saltó a la conquista europea; y finalmente, Nintendo, con dos pesos pesados (y muy cercanos a nuestro corazón).

Aquí, una pequeña galería de los primeros grandes cruces entre bits y gambetas dentro del verde césped.

NASHUA: la compañía de disquetes vistió a Racing (1987).

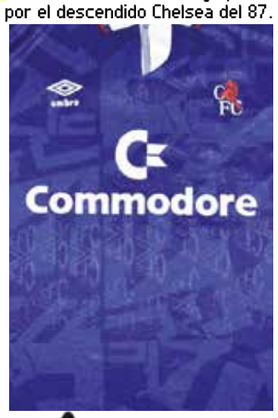
A BANFIELD también, pero al Taladro le ajustaron los colores (1993).

EL DIEGO publicitó la SNES en su paso por el Sevilla (1992).

SONIC mete pique corto en la pechera del JEF United, equipo de la J-league (1992).

SEGA auspició a Arsenal, Saint-Étienne, Sampdoria y La Coruña tanto con su logo como con el de la Dreamcast (1998-2002).

PIONERO: Commodore se animó y apostó por el descendido Chelsea del 87.



BATIGOL: la recordada camiseta de la Fiorentina hizo su debut en el 97.

"NO LAS HEMOS DE OLVIDAR", DICE LA MARCHA. Y JUSTAMENTE POR ESO DECIDIMOS CHARLAR CON JAVIER OTAEGUI, CREADOR DE *MALVINAS 2032*.

.TXT CHRISTIAN GULISANO

MALVINAS 2032

READY.

Es inevitable y casi obligatorio escribir sobre juegos que en su momento tuvieron su respectiva cobertura en medios especializados. Pero lo es aún más cuando de un juego habló Santo Biasatti con cara de "oootro tema".

#¿Cómo surge la idea de hacer un juego sobre Malvinas?

En 1995, con 14 años, vi un artículo sobre *Regnum*, el primer RPG argentino creado por unos chicos apenas mayores que yo. La nota me impactó y me quedé pensando en qué podría hacer yo. Entonces se me ocurrió el tema de Malvinas, que siempre me había interesado. Pero no quería darle un marco 100% histórico, así que decidí ambientarlo en el futuro. Ya teniendo la idea, investigué en muchos BBS, me bajé tutoriales y comencé a crearlo junto con un grupo de chicos que colaboraban en la música, el pixel art, etc.

#¿Qué motivación tuviste para encarar ese tema?

El tema me interesaba por su cercanía y por todo lo que se vivió. Veía documentales y leía mucho sobre el conflicto. Y otra motivación fue que no había juegos sobre nuestra historia, y me pareció copado llenar ese hueco.

#¿De qué títulos tomaste influencias?

Desde lo gestacional, de *Dune 2* y *Regnum*. Luego, mientras hacía el juego, salió el *Command & Conquer*, del cual también tomé algunas ideas. Algunos dicen que los sprites del *Malvinas 2032* y los del *C&C* son muy parecidos, pero en realidad todo el entorno gráfico lo armamos desde cero. Lo que pasó fue que las plantillas en donde dibujamos a los soldados eran muy chiquitas, entonces, inevitablemente, los sprites terminaron siendo parecidos.

> "LA POLÉMICA ME PARECIÓ ABSURDA Y POR ESO ME LA TOMÉ TRANQUILO".

#¿Cuál fue la parte más placentera y la más complicada del desarrollo?

Lo más placentero vino al final, cuando el juego ya estaba en la calle y a la gente le gustaba y lo jugaba. El desarrollo, aunque difícil, siempre lo disfruté mucho, porque fue un aprendizaje continuo. Sí recuerdo que renegué con el pathfinding, porque me costaba mucho que los soldados y las unidades encontraran caminos óptimos. Igual, yo soy testarudo, y cuando decidí hacer el juego no paré, aunque me llevó 4 años de mi adolescencia.

#Te contactaste con veteranos de guerra, ¿cómo fue esa experiencia?

Compartí mates y charlas con ellos. Yo les hablaba del juego y ellos me contaban algunas de sus experiencias. Yo los respeto y los admiro, y me acerqué desde ese lado. Por suerte, su recepción del juego fue muy buena.

#¿Cómo manejaste el grado de polémica que tuvo el juego?

El juego tuvo polémica, aunque no tanta como se cree. En el Noticiero del 13 lo comentaron bajo el título "Lucrando con las heridas abiertas". A mí me llamaba la atención que crearan polémica sobre un título que no fue concebido con ese fin, en vez de destacar el hecho de que unos estudiantes secundarios hubieran creado un juego. La polémica me parecía absurda y, justamente por eso, me la tomé tranquilo.

ADEMÁS

Al crear *Malvinas 2032*, Javier Otaegui fundó Sabarasa Entertainment. De 2003 a 2013 participó en juegos como *Art of Ink*, *Horizon Riders* y *Sponge Bob*, para sistemas de Nintendo, y *Mazes of Fate*, el primer juego nacional para consolas. Luego entró a NGD Studios, donde fue director de desarrollo de *Master of Orion*. Actualmente es desarrollador independiente y trabaja en *PerAspera*, un título de simulación y estrategia en Marte. También es cofundador de ADVA, donde hoy se desempeña como tesorero.

THE BLACK HEART

"HAY OTRO MUNDO APARTE DEL NUESTRO, UN MUNDO QUE UNA VEZ FUE HERMOSO, PERO QUE AHORA ES UN LUGAR HOSTIL ARRUINADO POR LA GUERRA Y EL ODIO".

.TXT GBOT

.FANART. LA MAYORÍA DE LOS DIBUJOS QUE APARECEN EN EL MODO ARCADE FUERON DIBUJADOS POR ANDRÉS, SALVO ALGUNOS QUE FUERON DIBUJADOS POR NICOLÁS STILMAN, PROTAGONISTA JUNTO CON ANDRÉS EN EL CORTO *OTAKUS* (2007). LAS IMÁGENES DE LA GALERÍA SON FAN ART DE JUGADORES DE TODO EL MUNDO.

READY.

A través de ***Replay*** pudimos hablar de varios juegos de producción nacional. Hablamos de shooters, de RPG, de juegos de estrategia..., pero nunca de juegos de pelea. Es algo curioso, siendo que de este país salió uno de los juegos de pelea indie más conocidos a nivel mundial. Me refiero a *The Black Heart* (o *El corazón negro*), un juego que toma como inspiración personajes históricos, la mitología japonesa, la mitología local y el cine independiente de terror nacional y los combina con las mecánicas de clásicos del género como *Darkstalkers*, *Street Fighter* y *Mortal Kombat*.

EL JUEGO OFRECE SEIS PERSONAJES DIFERENTES, CADA UNO INSPIRADO EN SERES MITOLÓGICOS, MONSTRUOS Y LEYENDAS.

"M.U.G.E.N." significa "infinito"

The Black Heart fue creado usando M.U.G.E.N., un motor de juegos de pelea en 2D publicado por la empresa Elecbyte en 1999. Este programa funciona como un juego de pelea al cual el usuario le puede cargar personajes y escenarios de otros juegos. Claro que lo primero que uno hacía era descargarse un Ryu y un Scorpion –copiando los sprites de sus respectivos juegos– para hacerlos pelear en contra por primera vez en la historia (*crossover time!*). Con el tiempo, los usuarios empezaron a crear personajes que no eran originarios de juegos de pelea, e incluso empezaron a desarrollar algunos originales, como Ronald McDonald y Chuck Norris, dos clásicos del M.UG.E.N.. Ese fue el caso de Andrés Borghi, creador de *The Black Heart*.

"Lo primero que hice cuando me empecé a meter en el M.U.G.E.N. fue a Rick, el personaje del *Splatterhouse* –nos cuenta Andrés–. Tenía un poco de experiencia dibujando con la PC, pero era muy básico. Después de eso quise hacer un personaje propio, y ahí creé a Shar Makai, que era un personaje de una película que estaba filmando en ese momento (*Necrópolis*, 2001). El siguiente que hice fue Peketo". El fantasma simpático psicópata Peketo no tardó en hacerse famoso, en gran parte por el estilo creepypasta del personaje (Slenderman, ¿quién te conoce?). A partir de ese momento, la comunidad de M.U.G.E.N. empezó a prestarle atención a Andrés como creador, comunicándose con él y enseñándole más sobre el programa. "Aprendí a programar mejor y pude corregir los personajes que ya tenía hechos". A los dos mencionados les siguió Hashi, basado en un monstruo de Tierra del Fuego. El cuarto fue Ananzi –que al principio se llamaba Viuda Negra–, inspirado en Morrigan y que, dato curioso, tiene la voz de Jill Valentine, del *Resident Evil 1*. El quinto personaje creado fue Noroko, que está basada en varios onryo (espíritus japoneses) y habla en japonés. "En ese momento estaba tan metido en la comunidad que incluso hice un tráiler para el personaje", comenta Andrés. El sexto personaje, Animus, tiene una estética muy particular, basada en la del juego *Silent Hill*. La historia de Animus toma a la histórica Erzsébet Bathory (la "Condesa Sangrienta" húngara), algo que puede verse en el sadismo del personaje, su utilización de elementos de tortura, el bañarse en la sangre de sus oponentes (como se dice que la ▶▶▶

DE PELÍCULA

Cada personaje tiene una lista de movimientos originales, incluyendo un movimiento especial a modo de fatality que termina con el rival hecho pedazos. Mención especial para la fatality de Noroko, en la que se aprecia la visión cinematográfica de Andrés.

THE BLACK HEART

ANANZI COSPLAY. ALGUNAS DE LAS POSES DE VICTORIA DE ANANZI.

HASHI. TOMANDO MATE AÑOS ANTES QUE SCORPION.

NIÑOS Y ADULTOS A LAS TROMPADAS

En la organización de la muestra del Colectivo A.R.C.A.D.E. (ver página 6 y 7) estuvieron todos los arcades nacionales, incluidos *The Black Heart*. Replay aprovechó la oportunidad para organizar un torneo del juego, en el que un grupo de infantes vapuleó impunemente a adulto tras adulto. De esta manera, dos niños, primos ambos, escalaron hasta los cuartos de final, dejando detrás un reguero de viejos nerdos indignados. Pedro, uno de los primos, cayó y le dejó la posta a Ignacio, el Hashi imbatible de la tarde. Así, el pequeño se enfrentó en la final a Carlos, fotógrafo que venía a cubrir el evento y fue casi obligado a participar del torneo. A fin de cuentas, los adultos gobiernan el mundo, hecho por el cual los sueños de gloria para IgnaHashio se acabaron. De todas formas, él, su primo y el fotógrafo se fueron muy contentos con sus Replays como premios.

condesa hacía) o cuando habla, ya que lo hace en húngaro. "Algunos dicen que Erzsébet quería ser hombre para poder matar a más gente. Por eso decidí que cambiara de hombre a mujer en medio de la pelea".

Aquí están, estos son

Al momento de crear el sexto personaje, Andrés decidió unirlos a todos en un mismo juego, aprovechando que todos compartían una estética similar. Animus terminó siendo el hijo de Erzsébet y Final, el boss del juego.

No es muy común que alguien desarrolle un juego stand-alone a partir del M.U.G.E.N., siendo que la mayoría de sus usuarios se contentan con sumar varios personajes a los que ya tienen instalados o crear los propios para compartirlos con otros usuarios. *The Black Heart* hizo redescubrir a varios jugadores el motor de juegos que usaban simplemente como un catálogo de sprites de characters de distintos juegos, empujando al límite las capacidades del mismo M.U.G.E.N. y mostrando cuánto más podía hacerse. "Hay muchas cosas que el M.U.G.E.N. no te deja hacer –desde algo tan simple como un scroll vertical hasta ataques a distancia que peguen desde el suelo–. Todo eso hay que reconfigurarlo en la base de datos del juego, algo que lleva tiempo aprender a hacer".

Hay un claro interés por parte de Andrés en crear un juego con un espíritu particular, donde hay una atención hasta en el más mínimo detalle: los sprites son vistosos y los efectos especiales, llamativos, lo que hace que cada personaje se destaque. Los escenarios son dinámicos, con sombras que caminan o rayos destructores. Todo esto se complementa con la atmósfera tenebrosa de la banda sonora del juego (también original, creada por Andrés y su hermano Pablo).

THE BLACK HEART FUE CREADO USANDO M.U.G.E.N., UN MOTOR DE JUEGOS DE PELEA EN 2D PUBLICADO POR ELECBYTE EN 1999.

Finalmente, después de varias revisiones y tras siete años de trabajo, para Halloween de 2009 salió la versión definitiva de *The Black Heart*, que consiguió varios seguidores por todo el mundo. El juego fue muy bien recibido por la comunidad de M.U.G.E.N. y no tardó en ser reconocido por otros jugadores, siendo mencionado en varias páginas y en el libro *250 juegos indies que tenés que jugar*, de Mike Rose.

"Mucho tiempo después de haberlo publicado, inspirado por la gente de NAVE, se me ocurrió hacer un arcade con el juego, algo que no había considerado antes. Yo diseñé todos los gráficos, y los dibujos de los costados son de Nicolás Stilman (el de Noroko) y Melina Ávalos (el de Ananzi)". El arcade de *The Black Heart* fue recorriendo junto con otros toda Capital, yendo de evento en evento, llamando la atención de todos los asistentes. Gracias a esto, muchas personas se cruzaron por primera vez con el juego. "Me sorprendió la cantidad de gente que lo descubrió ahora, porque el juego es de 2009, pasaron casi diez años. Es toda una nueva generación que lo conoce y me vuelve a preguntar. Incluso en Japón, donde me pasó de encontrar mucho fan art del juego".

Cuentos borgianos

Después de *The Black Heart*, Andrés estuvo en varios proyectos ligados a los videojuegos, como la saga "Coso" en YouTube, una serie de cortos en los que frecuentemente aparecen referencias a juegos retro (*Contra*, *Super Mario*, etc.). También, junto con el resto del canal de YouTube Nerdomancers, filma cada tanto *Nerdogaming*, una sección de Nerdomancers dedicada a uno o varios juegos.

Con relación a los efectos especiales, colaboró con nada más y nada menos que James Rolfe, el Angry Video Game Nerd, en su película *AVGN: The Movie*, en el falso tráiler de la película del juego *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* y en algunos capítulos de AVGN.

Por fuera del mundo del gaming, Andrés es director, guionista y actor. Participó en varios cortos premiados en diversos festivales. Uno de sus proyectos más grandes fue la película *Nacido para morir* (2014), probablemente uno de los mejores largometrajes de acción y comedia del país.

Final: ¿Para que quieres el corazón? No sabes que es ni de donde salió.

Más de Andrés Borghi en:
youtube.com/user/guadalajaraman

¡Bajatelo ya!
theblackheart.com.ar

Loading And Converting Graphics to CGA

Villa Crespo

SOFTWARE

VILLA CRESPO SOFTWARE

"Es siempre bueno recordar de dónde uno viene y celebrarlo", decía Anthony Burgess, más conocido como el autor del libro *La naranja mecánica*. Y eso debe haber pensado al momento de fundar su empresa el programador Dan Sejzer allá por 1989 en Illinois, Estados Unidos, al nombrarla como su barrio de origen. Dan es una eminencia en el mundo de las apuestas y el juego del póker, blackjack, la ruleta y los dados. "The Coffee Break Series", juegos baratos y bien presentados —como esta hermosa intro del *Ninja Rabbits*—, fueron hits. .TXT JIP

LANDÁ A LA CANCHA, BOTBO

PC FUTBOL ARGENTINA

DINAMIC MULTIMEDIA

DICEN QUE CADA HINCHA SE SIENTE DT, PERO ALGUNOS PIENSAN QUE PODRÍAN SER TAMBIÉN MANAGERS, CANCHEROS, UTILEROS Y PRESIDENTES. HUBO UN JUEGO QUE LES DIO A LOS GORDOS DE LA POPULAR LA CHANCE DE DEMOSTRAR ESTAS CAPACIDADES.

.TXT EZEQUIEL VILA

READY.

En 1992, Dinamic Software estaba en una situación complicada. Después de perder mucho terreno en el mercado tras el estancamiento de sus juegos de home computers, sus intentos por modernizarse no terminaban de cautivar a su viejo público ni de conseguirle nuevos jugadores. En ese momento, Gabriel, el menor de los hermanos Ruiz, se topó con el *Championship Manager* (1992), un simulador de managing de fútbol inglés desarrollado por Paul y Oliver Collyer. Gabriel, que siempre había sido el menos gamer pero, en cambio, era un futbolero enfermo, se envició al punto de convencer a sus hermanos de sacar una versión española. Y así lo hicieron a los poquísimos meses bajo el acartonado nombre de *Simulador profesional de fútbol*. A pesar de que la idea era bastante ladri del original inglés, el valor diferencial de este juego era la inclusión de información sobre los jugadores, técnicos, estadios, torneos y la posibilidad de jugar los partidos, en un sistema de pantalla vertical similar al *Microprose Soccer*. Así y todo, la distribución del juego fue mala, las ventas, pobres y no parecía que fuera a salvar a la compañía. A punto de tirar la toalla, una inesperada asociación con Hobbypress (los responsables de la revista *Hobby Consolas*) les permitió surgir de las cenizas. La editorial que acompañó el boom de la edad de oro del software español vio que había una oportunidad de negocio y apostó a una aventura conjunta. Así nació Dinamic Multimedia, la empresa que en los siguientes años se encargaría de llevar adelante más de 15 (¡quince!) versiones de *PC Fútbol*.

La saga contaba con la licencia de los derechos de La Liga. Pero a los nombres de sus jugadores, clubes y demás, se le sumó un clásico de Dinamic: asociar su juego a una figura reconocida. Esta vez fueron los comentarios y la imagen de Michael Robinson, ex jugador irlandés y comentarista deportivo de la TV española por esos años. Con esa fórmula, los *PC Fútbol* se volvieron un verdadero furor en España, quedando durante años consecutivos en los primeros puestos de venta. Y tal fue la magnitud de su éxito que hasta pudieron exportar su franquicia a otros mercados con *PC Calcio* (Italia), *PC Premier* (Francia) y la serie de juegos que nos convocan en esta nota, *PC Fútbol Clausura/Apertura*.

TODOS LOS JUEGOS SOBRE NUESTRO TORNEO LOCAL SON UNA SUERTE DE "HACKS OFICIALES" DE LOS ORIGINALES ESPAÑOLES.

Berlusconi o el cartonero Báez

Todos los juegos sobre nuestro torneo local son una suerte de "hacks oficiales" de los originales españoles, ya que lo único que cambia son las bases de datos. El primer lanzamiento para nuestro país fue el *PC Fútbol Clausura 95*, hecho a partir del *PC Fútbol 3.0*. Esta versión ya cuenta con la cancha horizontal y varias de las funcionalidades clásicas, como la posibilidad de jugar solo los partidos o de empezar un campeonato completo con el gameplay de managing (incorporaciones, venta de entradas, etc.). El juego es efectivamente el mismo, solo cambia la base de datos de equipos, jugadores y estadios.

El *PC Fútbol Apertura 96* fue su sucesor y trajo varias novedades importadas de la versión española. Por un lado, la posibilidad de regular las responsabilidades sobre el club a través de 4 modos: Torneo Arcade (solo jugar partidos), Torneo DT (incorpora formación y planteos tácticos), Torneo Manager (se le suma el manejo de las incorporaciones y las ventas de jugadores y cuerpo técnico, el estadio, etc.) y Torneo Pro Manager (en el que los jugadores van subiendo sus estadísticas a lo largo de la campaña según su rendimiento). Perla negra para el desafío América-Europa, modo de juego peculiar en el que jugábamos un partido entre un combinado de los mejores jugadores de cada continente... y eso era todo.

La cantidad de datos sobre la historia de los clubes y las biografías de los jugadores que incluye esta versión también son superiores y han sido las mieses de los enfermos de las estadísticas y anécdotas del fútbol local. Nada como leer la bío del Huevo Toresani o indagar por el palmarés de Ferrocarril Oeste en un diskette de 3½.

Estoy crazy, Macaya!

Para el año 97 llegaría la versión 5.0 aggiornada a nuestro torneo local y esta vez *PC Fútbol Apertura 97* incluía una adición sustancial: el salto tecnológico del diskette al CD-ROM permitió incorporar los relatos y comentarios del periodista Marcelo Araujo. De manera análoga a lo que había ocurrido con la nave nodriza española, la versión local ahora estaba publicitada con la imagen del relator de Torneos y Competencias, un verdadero ícono del fútbol local en la segunda mitad de los 90. Algunas de las frases de Araujo para este juego son tan icónicas que quedarán grabadas en lugares recónditos de nuestros pobres cerebros para salir de forma completamente random hasta nuestros últimos días: "¡Le dijo no Oscar Passet!", "qué indecisión, es lateral", "esta noche no dormís", "Abreu, Abreu, ¡¡¡Abreu!!!".

Además de la estridente voz del relator, esta nueva versión incorporaba la posibilidad de jugar la Copa Libertadores y eventualmente la Copa Intercontinental (para los más chicos: la antecesora al Mundial de Clubes). Este modo no estaba disponible desde el menú sino que para jugarlo efectivamente había que entrar siguiendo los métodos de clasificación vigentes en ese momento para el torneo ar- ▶▶▶

TONGO EN LA AFA VIRTUAL

PC Fútbol estaba repleto de bugs, pero había algunos errores que llamaban la atención más que otros. En la versión Apertura 97 todos los equipos contaban con un presupuesto inicial que oscilaba entre los 3 y los 10 millones de pesos (*cries in 1 a 1*). Parte del encanto del juego corría por el "campeonato económico" si lográbamos administrar bien y vender buenos jugadores, podríamos subir los activos del club e incorporar mejores jugadores. Por eso resultaba peculiar el caso del medroso Gimnasia y Tiro de Salta, que en el videojuego contaba en sus arcas con ¡160 millones de pesos! Al descubrir esta anomalía, las triangulaciones y pases espúreos no se hacían esperar.

.CÓDIGOS BOTONES. CORREN CON LA FEDERAL.

.SIN ALAMBRADO. EN EL FÚTBOL ARGENTINO, SÍ, CLARO.

+info
Conocé la historia de DINAMIC SOFTWARE en Replay N° 12.
Seguir

NADA COMO LEER LA BIO DEL NUEVO TORESANI O INDAGAR POR EL PALMARÉS DE FERROCARRIL OESTE EN UN DISKETTE DE 3½.

gentino según la Conmebol, lo que implicaba el ingreso de entrada si jugábamos con River (campeón de la copa en el 96), Vélez (bicampeón del torneo local) y Racing (subcampeón en el 95).

La jugabilidad de los partidos de esta versión seguía siendo bastante mala, con jugadores casi hechos de palitos en su vista horizonal y una movilidad casi nula. La incorporación de nuevas cámaras más centradas en los jugadores con gráficos pseudo poligonales daba un efecto aberrante que cualquiera con un mínimo de sensibilidad estética evitaba.

Premio Chamigo de esta edición para la inclusión de Diego Armando Maradona en su regreso al Boca del Bambino Veira, a pesar de que en el torneo oficial jugó muy pocas fechas por suspensión por doping positivo. Lamentablemente los limitados gráficos del juego no pudieron replicar la franja rubia de tintura que lucía el crack en esos años de pleno modo Diegote.

Todo pasa

A continuación vendría la última versión del juego para nuestras pampas y quizás la más recordada: *PC Fútbol 6.0*, que censaba al fútbol argentino en su torneo Clausura 98.

Esta vez los relatos vendrían de la voz del prócer charrúa del periodismo rioplatense, Víctor Hugo Morales. Y, a diferencia de la edición anterior, contó con un trabajo más prolijo de edición de audio y volumen. Aunque, si bien el relato del uruguayo acompañaba mucho mejor el desarrollo del partido y no resultaba tan disruptivo como en la versión anterior, también hay que reconocer que sus comentarios eran bastante menos graciosos.

El gameplay era notablemente menos asqueroso y bastante en línea con los juegos de fútbol para PC de la época, lo que, sin dudas, lo dejaba bastante bien parado para los compradores que obtenían al mismo tiempo un juego de manager y un juego de fútbol zafable. Pero la principal atracción de esta versión venía del lado del management y fue la suma del torneo de Primera B Nacional y todos sus clubes. Los hinchas de El Porvenir, Quilmes y Juventud Antoniana finalmente podían cumplir su sueño de hacer ascender a sus clubes y, por qué no, traer de refuerzo a Beckham y salir campeones de la Libertadores. Una invitación a lo bizarro. Lo único que le faltaba a este juego (y a los demás) para ser perfecto eran aprietes de la barra.

Luego de esta versión, Dinamic Multimedia no volvió a sacar adaptaciones al fútbol local, aunque incluyó equipos argentinos en algunos de sus siguientes títulos principales. De todas formas, la saga no tuvo demasiado futuro. Luego de algunos lanzamientos plagados de bugs y varios fiascos comerciales, en 2002 Dinamic Multimedia quebró para siempre. En 2005 la empresa Gaelco intentó revivir la franquicia y sacó tres versiones nuevas que pasaron sin pena, ni gloria, ni versiones argentinas.

EL PIBE DE ORO

De forma parecida a lo que pasó con su versión anterior, el *PC Fútbol 6.0* contaba con otro llamativo desperfecto, pero en este caso se trataba del jugador Juan Manuel Suligoy, delantero suplente de Atlético Rafaela en el Nacional B, que tenía los mejores stats de todo el juego. Inexplicablemente superior en velocidad y técnica a Zidane y Rivaldo, el delantero santafesino se volvió un favorito de los aficionados argentinos. Lamentablemente, en su carrera futbolística no pudo igualar su performance virtual y pasó sus años posteriores en clubes como 9 de Julio, Ben Hur, Colón y Unión (de Sunchales).

"... SE VA A LICITAR UN SISTEMA DE VUELOS ESPACIALES, MEDIANTE EL CUAL, DESDE UNA PLATAFORMA QUE QUIZÁ SE INSTALE EN LA PROVINCIA DE CÓRDOBA, ESAS NAVES ESPACIALES (...) SE VAN A REMONTAR A LA ESTRATÓSFERA, Y DESDE AHÍ, ELEGIR EL LUGAR A DONDE QUIERAN IR".

.TXT KABUTO

SUPER ME*EM

¡Me yompiste la nueva Feyari! ¡Yo te liquido, loco!

3
NOMBRE_Carlos Saúl "el Turco" Menem.
PRIMERA APARICIÓN_*Super Menem quiere llevar al país al Primer Mundo.*
OCUPACIÓN_ex presidente de la Nación.
PASATIEMPO_llevar a la Argentina al Primer Mundo.

READY.

La historia democrática de nuestra hermosa República Argentina cuenta con un período singular que va desde 1989 hasta 1999, en el cual su cabeza de Estado fue el Dr. Carlos Saúl "el Turco" Menem. Símbolo del neoliberalismo y del cipayismo a todo ritmo (con disfraz de federalismo peronista, para que lo votaran melancólicos peronistas ochenteros después de la paliza al bolsillo del alfonsinismo inflacionario) que es parte de nuestra histórica política, pero ¿qué tiene que ver esto con los fichines?

Mucho, en muchos sentidos, no solo porque el frenesí de consumo e importaciones de su gestión hizo que en este hermoso país se pudieran traer cosas oscurísimas como 3DO, Virtual Boy y SEGA Nomad, sino que, además, fue protagonista de su propia saga de videojuegos, lo cual lo hace merecedor de este humilde homenaje. A sabiendas de que existen diferencias entre el personaje del juego con el Carlo real (más o menos), sabremos darle aquí el lugar que se merece.

El Menem de nuestra saga transita *Super Menem quiere llevar al país al Primer Mundo, Super Menem viaja por el tiempo* y *Super Menem viaja a las estrellas.* Esta última entrega, rescatada por uno de los cronistas de ***Replay***, venía en un disquete de 5¼ dentro de la revista de humor politico *Super Bit*, que distribuía esta bizarra y oscura saga. Lamentablemente, el floppy disk no resistió los embates del tiempo menemista y no pudimos rescatar –por ahora– su contenido, que no sería más que una sátira digital de esa persona que gustaba de atravesar la Panamericana en su Ferrari, hecho surreal, si los hay.

Pero lo que sabemos del Super Menem como personaje es que se desarrolla en un juego (por lo menos el primero) con una dinámica de side-scroll rústico, donde todo se mueve frame a frame cual game & watch de Nintendo. En un principio, uno creería que solo los veteranos que jugaron los primeros títulos que salieron para DOS disfrutarían de un juego así, pero la realidad es que el juego es tan malo como el mismísimo Carlos Saúl. Súper Menem no se desarrolla más allá de la parodia: es ese personaje de la revista *Sex Humor*, el Menem del temprano *Videomatch* o incluso ese que pudo no haber hecho todo, pero que hizo mucho, nadie puede negarlo.

ME*EM SIEMPRE VA A SER EL PROFETA DE ESE LOGRO SIMBÓLICO, EL DE "LLEGAR AL PRIMER MUNDO"

Inevitablemente, Menem siempre va a ser el profeta de ese logro simbólico, el de "llegar al Primer Mundo": no por nada así decidieron titular el primer juego de la saga. Es que ese sueño mesiánico es todo lo que construye a nuestro personaje; en pocas palabras, como personaje, es perfecto.

Perfecto, pero que nunca se convertiría en un ícono del gaming, porque la realidad es cruda y cruel y, si bien podemos reírnos de ella como último recurso, siempre nos termina dando bofetadas en la cara. Sin embargo, Menem estuvo ahí para ser la inspiración de unos desconocidos humoristas gráficos que, con una XT a mano y mucha creatividad, diseñaron la primera historieta interactiva del país, para entrar así, no en el Primer Mundo, pero al menos sí en la historia del jueguito argentino.

DOLARIZADA
A "solo" ocho pesos de 1993.

¡ESTA SÍ QUE ES ARGENTINA!

ARTE CRACKTO

LO QUE PASABA EN LOS LOCALES EN DONDE GRABABAMOS NUESTROS JUEGUITOS

.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO

READY.

Nombres como Caio Software, Atarilin, Enano Soft, Microlook, Bichosoft, Lead Soft, Willy Soft, Realtime, Richar Soft, Yoyin Soft, Bad Boy, Crazy Machine, Replay Soft y algún otro que nos debemos estar olvidando deberían estar en nuestro altar máximo de agradecimiento eterno jueguil.

Para nosotros, estos eran los lugares *oficiales* en donde conseguíamos todas nuestras últimas novedades. ¿O alguno de ustedes tenía un juego original fuera cual fuese la plataforma? Ir a estos locales, a veces nefastos en cuanto a infraestructura viéndolos a la distancia, era encarar la aventura de llevarte algo nuevo, una adrenalina que duraba hasta que llegabas a casa para jugar, quizá por horas. Claro, previamente tenías que llevar el casete para que te grabaran un juego de Commodore o abastecerte bien de disquetes (en el peor de los casos, si no te alcanzaba porque aparecía un juego que ocupaba ¡12 disquetes!, comprabas una caja de los que tenían en el local).

Después, a esperar tu turno mirando esa lista interminable de juegos, de los cuales habías visto imágenes de algunos pocos, pero te imaginabas maravillosamente todos a través de los packagings mal fotocopiados. Con la decisión tomada, procedías a ponerle la etiqueta, sacarles una fotocopia a las claves —algo fundamental—, que de tan copiadas ya casi ni se leían, y de ahí derecho a probarlo a casa... rezando para que anduviera todo bien.

Y ahí saltaban. Durante la carga aparecían estas hermosas pantallas en donde los locales y vendedores meaban su territorio y hasta se mandaban mensajes entre sí. Metían fantasía y dejaron para el recuerdo su marca imborrable.

La movida era que esta gente compraba soft en el extranjero, les llegaba por correo y hacían estas modificaciones de las intros o le agregaban alguna pantalla al inicio del boot. Otros directamente les compraban a estos revendedores y después hacían lo mismo.

Y ese era el premio en disputa. Cómo hago, dentro de este mercado pirata, para mostrar que soy el más grande, copado, genial y divertido.

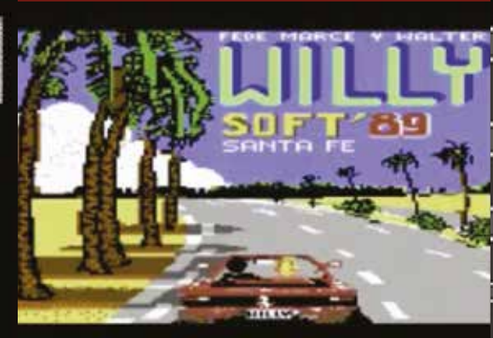
Acá, un comentario que describe bien la época, rescatado del blog de "El Piloto Hernán", quien digitalizó mucho de este material antes de regalarlo, según dijo a *Replay*, "por una cuestión de preservación. Antes era todo un tema tener juegos, los disquetes eran muy caros":

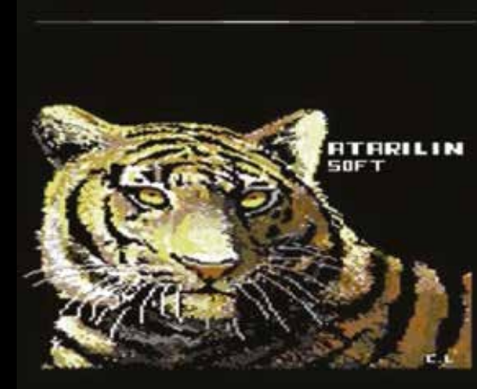
Aporte de Brian: Creo que no hay epopeya informática más rica que la de Real Time... Recuerdo que cuando comencé a grabar juegos ahí, el fuerte de RT eran la Spectrum y la MSX. Luego se incorporó la Amiga y finalmente la PC. Cabe señalar que la gente empezó a aumentar en cantidades alarmantes. Primero pusieron un dispenser de agua, luego un aire acondicionado (era terrible, podías pasarte 3 horas entre una marea de gente..., ¡tanta que daban números!). Hasta tenían una revista propia (*Play*) cuyos primeros 4 o 5 números los regalaban... Luego pasaron a cobrarla... 1 o 2 australes. Finalmente se empezaron a expandir por la galería como la peste, ¡casi dedicándole un local a cada computadora!

*DURANTE LA CARGA APARECÍAN ESTAS HERMOSAS PANTALLAS EN DONDE CADA UNO DE LOS LOCALES Y VENDEDORES MEABA SU TERRITORIO Y HASTA SE MANDABAN MENSAJES ENTRE SÍ.

¡SALUDOS A TODOS LOS PIRATAS CRIOLLOS!

+info: blog.elpilotohernan.com.ar





_PREPARATE UN NESQUIK

TELEVISIÓN PIXELADA

NINTENDO ATACA: UNO DE LOS PRIMEROS KIOSQUITOS DEL IMPERIO NIPON EN SUELO ARGENTINO.

A TONO CON EL ALUVIÓN DE REVISTAS EXTRANJERAS QUE DURANTE LOS 90 COMENZABAN A EXPANDIR LA FIEBRE POR LOS VIDEOJUEGOS

EN ARGENTINA, TAMBIÉN EMPEZARON A PROSPERAR LOS PROGRAMAS TELEVISIVOS ABOCADOS A ESTA MISMA TEMÁTICA. A CONTINUACIÓN

HACEMOS UN REPASO DE AQUELLOS CICLOS QUE HASTA EL DÍA DE HOY PERDURAN EN EL IMAGINARIO POPULAR.

.TXT ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

READY.

POWER GAMES

Para principios de la década del 90, Nintendo ya era una de las marcas líderes a nivel mundial y su desembarco en nuestro mercado fue impulsado a través de diferentes medios. En septiembre del 92 sacaron a la venta la revista *Club Nintendo* (que era una copia fiel de la edición mexicana) como soporte gráfico de difusión para los productos de la compañía. A mediados del 93 pusieron al aire de la pantalla chica *Power Games*, el cual se convirtió en el primer programa argentino dedicado de manera exclusiva al universo de los videojuegos.

Power Games se emitía únicamente para los abonados de Cablevisión los martes y jueves por la tarde. Era conducido por Dan Colter y Gabriela "Gaby" Roife (ver recuadro), quienes presentaban las notas desde un estudio que contaba con una SNES gigante como decorado.

El contenido estaba basado en informes sobre los últimos lanzamientos en materia de juegos, rankings con los títulos más populares, campeonatos organizados por Nintendo, los infaltables truquitos y novedades de la industria respecto a consolas y convenciones.

Power Games duró pocos meses al aire, ya que la empresa nipona decidió solamente continuar con su revista como sustento publicitario.

TOP KIDS

Top Kids nace como una necesidad comercial de la empresa de juguetes Jocsa (asociada a Nintendo) para impulsar su línea de artículos infantiles. Comenzó a emitirse en el 94 los sábados a la tarde por el mítico ATC (hoy Televisión Pública Argentina), para luego sumar más emisiones durante la semana al mediodía. Su llegada a todo el país lo volvió un gran referente televisivo para quienes rondaban la preadolescencia.

> *POWER GAMES* SE CONVIRTIÓ EN EL PRIMER PROGRAMA ARGENTINO DEDICADO DE MANERA EXCLUSIVA AL UNIVERSO DE LOS VIDEOJUEGOS.

Lo conducían Pablo Marcovsky, que venía de formar parte de *El agujerito sin fin*, y el actor Diego Ferrari, que les daba vida a los personajes del Licenciado Liberato Verdi y el Sabio Loco. Como columnista participaba Alexandros "Aki" Polijronopulos (quien también había desfilado por *Power Games*), y al año siguiente se sumó su hermano Emiliano. El ciclo manejaba un formato de magazine que incluía notas sobre música, deportes, ciencia, dibujos animados y concursos.

Top Kids supo aprovechar el éxito arrasador que por ese entonces cosechaba en todo el mundo el *Mortal Kombat* realizando torneos en el piso con invitados que competían a cambio de premios. Incluso se editó la revista oficial de *Top Kids*, cada número de la cual estaba dedicado a un personaje del juego, además de incluir como regalo una figura articulada de este. La publicación servía como propaganda de los productos que Jocsa y Nintendo venían lanzando en comercios.

Aunque *Top Kids* dejó de emitirse de un día para el otro a fines ▶▶▶

POWER GAMES
CONDUCTORES: Dan Colter y Gabriela Roife
CANAL: Canal 3 (actualidad) de Cablevisión
PRIMER PROGRAMA: 04/05/93
ÚLTIMO PROGRAMA: mediados del 94

TOP KIDS
CONDUCTORES: Pablo Marcovsky y Diego Ferrari
CANAL: ATC
PRIMER PROGRAMA: 05/03/94
ÚLTIMO PROGRAMA: fines del 95

NIVEL X
CONDUCTORES: Natalia Dim y Lionel Campoy
CANAL: Magic Kids
PRIMER PROGRAMA: 13/03/97
ÚLTIMO PROGRAMA: 31/12/05

HABLAMOS CON GABY ROIFE

GABY ROIFE FUE PIONERA A LA HORA DE PONERSE AL FRENTE DE UN PROGRAMA SOBRE VIDEOJUEGOS, Y SU IMAGEN QUEDÓ GRABADA EN LA MEMORIA DE TODA UNA GENERACIÓN COMO LA CONDUCTORA QUE TE GUIABA PARA APRETAR LOS BOTONES DEL TELÉFONO EN *A JUGAR CON HUGO*. **REPLAY** ENTREVISTÓ A ESTA FIGURA ICÓNICA DE LAS TARDES INFANTILES.

#Fuiste coconductora de *Power Games*, el primer programa sobre videojuegos de la Argentina. ¿Cómo fue que llegaste a formar parte del staff?

Fue súper casual. Yo me había presentado un tiempo antes en una agencia no muy seria que ponía avisos en el diario para hacer publicidades, me sacaron una foto que aparentemente llegó a manos de quien fue el director del programa, que me entrevistó y me contó que ya había un conductor, pero que faltaba una conductora. Me preguntó si me animaba a hablar frente a una cámara como hablaba en la entrevista, le dije que sí y en ese momento me mandó al estudio donde ya estaba armada la escenografía, hicimos una prueba y me confirmaron inmediatamente que quedaba seleccionada. Fue todo muy rápido.

#¿Cómo era tu vínculo con los videojuegos en ese entonces?

Mi vínculo con los videojuegos era malísimo, cada programa estudiaba de qué se trataban los juegos y me conectaba con eso, pero los chicos que participaban contando cómo era cada nivel y los trucos se divertían mucho con las cosas que yo les preguntaba y lo que acotaba de los personajes.

#¿Por qué se terminó?

La verdad es que ni recuerdo por qué terminó; la idea era continuar el siguiente año, hasta había viajado el productor con alguno de los chicos para traer novedades, pero quedó trunco.

#Después pasaste a conducir *A jugar con Hugo*. ¿Cómo fue el proceso de cambio de un programa a otro?

Entre un programa y otro paso más de un año. Me llamaron para el casting, me contaron de qué se trataba y me encantó. Faltaba poco para el comienzo, pero creo que me citaron como tres veces para hacer pruebas de cámara, simulacros de programa, y después de unos días me confirmaron que había quedado elegida para la conducción. Fue un gran desafío hacer el programa en vivo, muchos nervios el primer día y puro disfrute que duró casi diez años.

#¿Cómo viviste ese cambio de volverte una referente para los televidentes?

La verdad es que en ese momento no me sentí una gran referente, para mí era jugar, divertirme y compartir con los chicos que nos miraban. Siempre tenía hermosas palabras de las familias y muchas demostraciones de cariño, pero no sé si era tan consciente de cuánta gente nos veía. En la actualidad sí me doy cuenta cuando me saludan, me agradecen y coinciden mucho en decirme "fuiste mi infancia" o "gracias por la infancia" y veo adultos con ojos de chicos que me emocionan.

#En retrospectiva, ¿cómo recordás tu paso por ambos programas?

Tengo los mejores recuerdos de ambos. *Power Games* duró menos, era grabado y me divertía mucho cada semana cuando trabajábamos. *A jugar con Hugo* fue una etapa muy larga, de jugar, de crecimiento personal, de conocer mucha gente que trabajó en la producción, en la técnica, y de relación diaria con los chicos que jugaban, contaban sus cosas y que con Hugo y conmigo hacían el programa.

del 95, la revista continuó editándose hasta enero del 97.

NIVEL X

A partir de la segunda mitad de la década, comienza sus transmisiones el canal de cable para chicos Magic Kids. Entre las propuestas originales de dicha señal se encontraba *Nivel X*, que se transformó en el favorito de casi todos los argentinos debido a que su oferta de juegos y consolas era bien variada, desde la Dreamcast hasta la Nintendo 64. Siendo una realización que no estaba esponsoreada por ninguna empresa exclusiva, se trataba de un programa totalmente independiente.

Nivel X salía al aire todos los días, con diferentes repeticiones a lo largo de una misma jornada, y contaba con la conducción de Natalia Dim y Lionel Campoy. Era un programa de apenas media hora que no se grababa en estudios sino en exteriores, con móviles en salones de arcades, cibercafés y locales de venta al público como el famoso Club Taku.

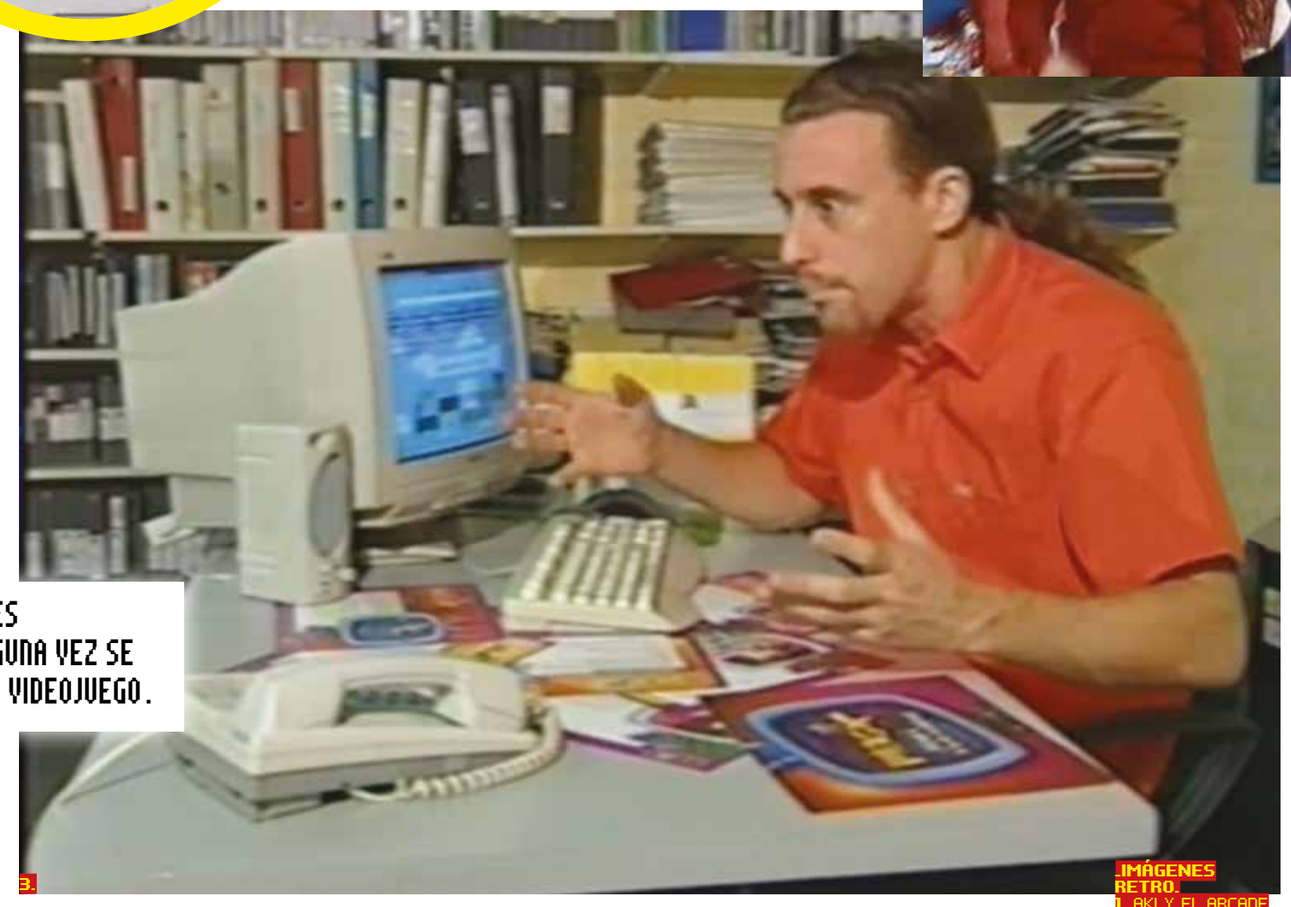
NINGUNO DE LOS PRESENTADORES MENCIONADOS PARECÍA QUE ALGUNA VEZ SE HUBIERA SENTADO FRENTE A UN VIDEOJUEGO.

Junto con los clásicos informes de videojuegos y computación, relatados por los especialistas de turno, también incluía secciones como "El invitado del día", presentada por chicos que hablaban sobre sus juegos preferidos desde alguna sede de Sacoa o Playland, además de los campeonatos de *Daytona USA* y *Laser Shots*. A la par del ciclo se lanzó un suplemento especial que venía incluido en la revista mensual *Magic Kids*.

Nivel X se emitió sin interrupciones hasta que fue repentinamente levantado de la señal durante el cierre de 2005 debido a los problemas financieros de la productora, la cual finalmente terminó en bancarrota. En la actualidad, tanto Natalia como Lionel participan en convenciones gamers como conductores de estos eventos.

El fin de una era

Debido a la crisis económica que afrontaba el país durante el recambio de década, la continuidad de inversores y productores que se inclinaban por este tipo de proyectos fue gravemente afectada. El advenimiento de los nuevos intereses tecnológicos cambió el foco de atención (apenas se asomaron algunos programas referentes a Internet) y, en sintonía con estos consumos dirigidos al público adolescente, canales como MTV y MuchMusic acercaban propuestas alejadas de la cultura gamer. De más está destacar que ninguno de los presentadores parecía que alguna vez se hubiera sentado frente a un videojuego, ya que habían sido seleccionados por medio de castings en los que se valoraba la dinámica al aire antes que el conocimiento videojueguil. Con los años, YouTube se convirtió en el único refugio para reencontrarse con el escaso rescate visual de estos programas inolvidables.



IMÁGENES RETRO.
1. AKI Y EL ARCADE EXCLUSIVO DE NINTENDO QUE SE SORTEABA EN *TOP KIDS*.
2. LA FELICIDAD DEL GANADOR DEL "ARCADE" CON UN MARKOYSKY DIVIRTIÉNDOSE.
3. LIONEL IMPRESIONADO EN *NIVEL X* CON LAS POSIBILIDADES DEL DIAL-UP.

LOAD "REPLAY INVESTIGA"
READY

LOS PIRATAS DEL CONO SUR

UNA BREVE HISTORIA
DE LAS HOME COMPUTERS
MADE IN ARGENTINA.

1- Alpha (1978)

2- Pecos (1983)

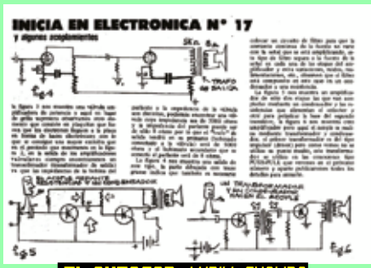
3- Sincorp SBX (1985)

_TXT. SERGIO ANDRES RONDAN

HACE UN AÑO, ZARPÁBAMOS HACIA LA AVENTURA PARA RECUPERAR UNA HISTORIA QUE SE HUNDÍA EN LOS MARES DEL TIEMPO. DESPUÉS DE REMARLA DOCE MESES, TRAEMOS TESOROS PERDIDOS E HISTORIAS DE LEYENDA. PARA EL LECTOR DE REPLAY ALGUNOS DE ESTOS HÉROES SERÁN CONOCIDOS, PERO NUEVOS PERSONAJES SE SUMAN PARA AYUDARNOS A DIFUNDIR

Cuando, en 1976, Jobs y Wozniak presentaban la Apple I al Homebrew Computer Club, Ricardo Gayoso y Gustavo Abella, de 16 años, estudiaban en el Nacional Buenos Aires. Tenían tan solo 5 años menos que Jobs, pero quizás esos 5 años y no vivir en una potencia mundial sean toda la diferencia. Gayoso era un genio absoluto, un autodidacta nato formado bajo las lecturas de la argentina *Lupin* y la *Analogue Dialogue*, una revista estadounidense de investigación electrónica surgida en el calor de la aparición de los nuevos microprocesadores. Ricardo hizo proezas imposibles para un joven de 14 años que se hallaba en la Argentina de los años setenta. Diseñó, por ejemplo, sus primeros circuitos cuando los transistores todavía no eran de silicio sino de germanio; e incluso, cuentan las malas lenguas, creó un control remoto con el que controlaba el timbre de los recreos desde la comodidad de su pupitre.

Pese a que la Argentina estaba por atravesar uno de sus momentos más oscuros, el mundo entero se hallaba revolucionado por la aparición de los primeros microprocesadores masivos y asequibles para la población. Para el 76, Intel ya había lanzado el 4004, el 8008 y el más famoso, el 8080. Luego, otras empresas como Motorola y MOS Technology se sumaron a esta revolución, siendo sus chips los que permitieron la irrupción de los primeros microordenadores personales. Para el año 77 el mundo entero veía nacer la santísima trinidad de las home computers: la Apple II, la Commodore PET y la Tandy Radio Shack 80, las tres funcionando con procesadores de 8 bits. Estas máquinas revolucionarían la informática, llevando las primeras computadoras a cada hogar del planeta.



EL AUTOCAD. *LUPIN*. CUANDO LOS PLANITOS CIRCULABAN EN HISTORIETAS.

Casi al mismo tiempo de la irrupción de la trinidad de las home computers, nuestro país comenzaba, a su vez, su propio derrotero, que también concluiría con la creación y el desarrollo de tres computadoras nacionales.

EL NACIONAL SCIENCE COMPUTER CLUB

Abella y Gayoso se conocieron como cualquier adolescente pre-Internet: en una fiesta de estudiantes. Era el año 1974, tenían 14 años, gobernaba el general Perón y el reino de los pantalones acampanados empezaba su declive. Los unía una pasión en común: la sana discusión filosófica mezclada con lecturas de física cuántica, electrónica experimental y el vuelo lisérgico de los años 70, mecha de la revolución informática. "Nos gustaba hacernos preguntas difíciles, pero que no tuvieran ninguna trascendencia más allá de nuestra curiosidad. Queríamos develar los secretos de la realidad y del mundo, y planeábamos hacerlo a través de la ciencia", confiesa Gayoso.

Todos estos devaneos metafísicos no quedaban en meras charlas de cervezas, sino que se concentraban en una sociedad científica formada por ambos. Al igual que los hobbistas del Homebrew Computer Club, en la Buenos Aires de los años de plomo hubo un espacio de investigación e indagación del que luego surgiría la primera computadora nacional. Este "club de investigación" se llamó LyD, Línea y Digital. "La relación era obvia, ya que buscábamos la experimentación entre el mundo analógico y el nuevo universo digital. Nos juntábamos en un espacio cedido por la rectoría del Nacional, o a veces en la empresa del padre de Ricardo, Alfa Nuclear. Esta fue una empresa subsidiaria de la CONEA (Comisión Nacional de Energía Atómica), y se formó para experimentar con el nuevo instrumental electrónico para la medicina".

En esos encuentros, Abella y Gayoso compartían noches enteras con amigos, hablando, divagando y, por sobre todas las cosas, pensando en cómo comprender la realidad del mundo. Por alguna razón, el foco siempre estaba puesto en dos ejes que parecían no tener nada en común, pero que la generación hippie había logrado unir: la electrónica y la filosofía. Estos adolescentes del Nacional Buenos Aires alcanzaron una conciencia cuántica mucho antes de que estuviera de moda en dudosos portales de cultura alternativa. En este devaneo del misticismo, llegaron a preguntarse lo siguiente: ¿es posible crear un aparato para comprobar si existe el "alma" y, de existir, medirla?

Como eximios nerds adolescentes que eran, idearon una serie de experimentos lógico-matemáticos para comprobarlo. Tras un imbricado proceso de descarte y reformulación, se dieron cuenta de que no podían responder a esa pregunta. Eso solo los llevó al siguiente desafío: "Si lográbamos crear una inteligencia artificial, podíamos responder si existía o no el alma y si esta podía ser medida. La necesidad de crear una IA nos llevó, indefectiblemente, a crear una computadora. Pero ¡estábamos en el año 76! Hablar de inteligencia artificial era hacer ciencia ficción". ▶▶▶

CASI AL MISMO TIEMPO DE LA IRRUPCIÓN DE LA TRINIDAD DE LAS HOME COMPUTERS, NUESTRO PAÍS COMENZABA CON LA CREACIÓN Y EL DESARROLLO DE TRES COMPUTADORAS NACIONALES.

"QUERÍAMOS DEVELAR LOS SECRETOS DE LA REALIDAD Y DEL MUNDO, Y PLANEÁBAMOS HACERLO A TRAVÉS DE LA CIENCIA", CONFIESA GAYOSO.

>ALFA NUCLEAR

La segunda máquina de Gayoso, vendida ya comercialmente, contaba con varias mejoras a nivel hardware. Al igual que varias de la época, se ofrecía tanto con 64 como con 128 Kb de RAM. Como método de almacenamiento, se ofrecía con disquetes de 8 pulgadas o de 5¼ e incluso se ofrecía una gigantesca y ruidosa caja llamada disco duro, con unos increíbles 12 Mb de espacio. Funcionaba con CP/M o con el sistema operativo ALPHA 2, natural evolución del Flex. Este equipo estaba orientado exclusivamente al mercado de la medicina y probablemente no haya visto un hogar más que en el *SimCity*.

▶▶▶ UNA ODISEA NUCLEAR

Paralelamente a todo esto, el padre de Ricardo, que manejaba Alfa Nuclear, recibió en el 76 un regalo de parte de Motorola: un kit de desarrollador del Motorola 6800. Este constaba de una plaqueta con varios chips y un teclado hexadecimal con unos 10 dígitos LED. Uno de los chips era algo nunca antes visto: un microprocesador que Ricardo se encargó rápidamente de investigar. El cerebro de su "computadora" ya estaba listo. Faltaba todo lo demás. La placa madre la hizo en una placa fotosensible que quemaba con ácido, grabando así los circuitos. "Lo primero que hice fue un BIOS (para más detalles, ver el n° 7 de ***Replay***) y luego una interfaz para los floppy de 8 pulgadas. Armé las disqueteras juntando repuestos, chips y equipamiento que sobraba. La primera Alpha la hice para jugar y responder inquietudes mías. No tuvo ninguna visión comercial".

Las autoridades del Nacional les habían otorgado un espacio de investigación en la rectoría. Pero al llegar la dictadura, los militares clausuraron todo bajo la acusación de que usaban el taller para fabricar misiles para la guerrilla. LyD se mudó directamente a Alfa Nuclear, lugar indicado para la experimentación electrónica. La empresa funcionaba en el barrio de Flores y se dedicaba a la incipiente medicina nuclear, desarrollando ecógrafos, cardiógrafos y diversos aparatos electrónicos para el diagnóstico médico. A fines de 1970, el populoso barrio de Flores, el barrio de Arlt, la antigua zona de quintas de los porteños del siglo XIX, se transformaría en el epicentro de una pequeña revolución informática local.

_EL TRIUNVIRATO DEL BYTE. DE MENOR A MAYOR.

MOLINOS DE SILICIO EN EL BARRIO DE FLORES

"En el año 85 lanzamos la Sincorp SBX. Hicimos alrededor de 120 máquinas en nuestra planta de Flores..., aunque, más que 'planta', era una casa prestada con varias mesas de aglomerado con enchufes y asientos donde acumulábamos todo el material de circuitos, los PCV, los componentes, los teclados, etc. Si hoy me preguntás si es posible hacer una máquina desde 0, te digo que no. Pero lo hicimos".

Varios años luego de la Alfa I, el actual ingeniero de la NASA Pablo de León fabricó junto con Germán Ludin y Flavia Lotano (su pareja de ese entonces) un clon de MSX desarrollado íntegramente en una casa en la calle Canalejas (actual Felipe Vallese).

Pablo de León nació en el 64 y a principios de los 80 ya se dedicaba al incipiente negocio de la computación. Montó así un lucrativo pero aburrido negocio de distribución de las primeras Timex Sinclair que entraron en el país. Como provenía de una familia de técnicos, siempre trasteó con la electrónica. "Empecé leyendo las revistas *Lupin* con sus historietas y cursos de electrónica. Gracias a esto y a que en mi casa mi viejo siempre estaba reparando radios, comencé a entender sobre circuitos".

Pero De León siempre tuvo una conciencia muy industrialista, visión muy propia de la Argentina posperonista. No estaba conforme con el negocio de la reventa de las TS. Se sabía para más: quería crear algo, generar un valor agregado a un producto. Así fue que, a mediados del 84, se preguntó qué tan difícil podría ser armar una computadora. Para ese entonces ya había varias máquinas dando vueltas, así que no sería tan complicado realizar un equipo como lo fue para Gayoso. Sin embargo, las cosas no resultarían nada fáciles.

"Nosotros fuimos lo suficientemente inconscientes como para intentar hacer una computadora de 0. Pero como ya había máquinas circulando, decidimos copiar una arquitectura. Desarmamos una Spectravideo 728 que tenía y readaptamos toda la circuitería a nuestras necesidades. Los circuitos los diseñamos con Germán, un genio autodidacta de la electrónica, educado también con la *Lupin*. Contábamos con la ventaja de reproducir el estándar MSX, una plataforma que se pensaba como el futuro de las computadoras personales".

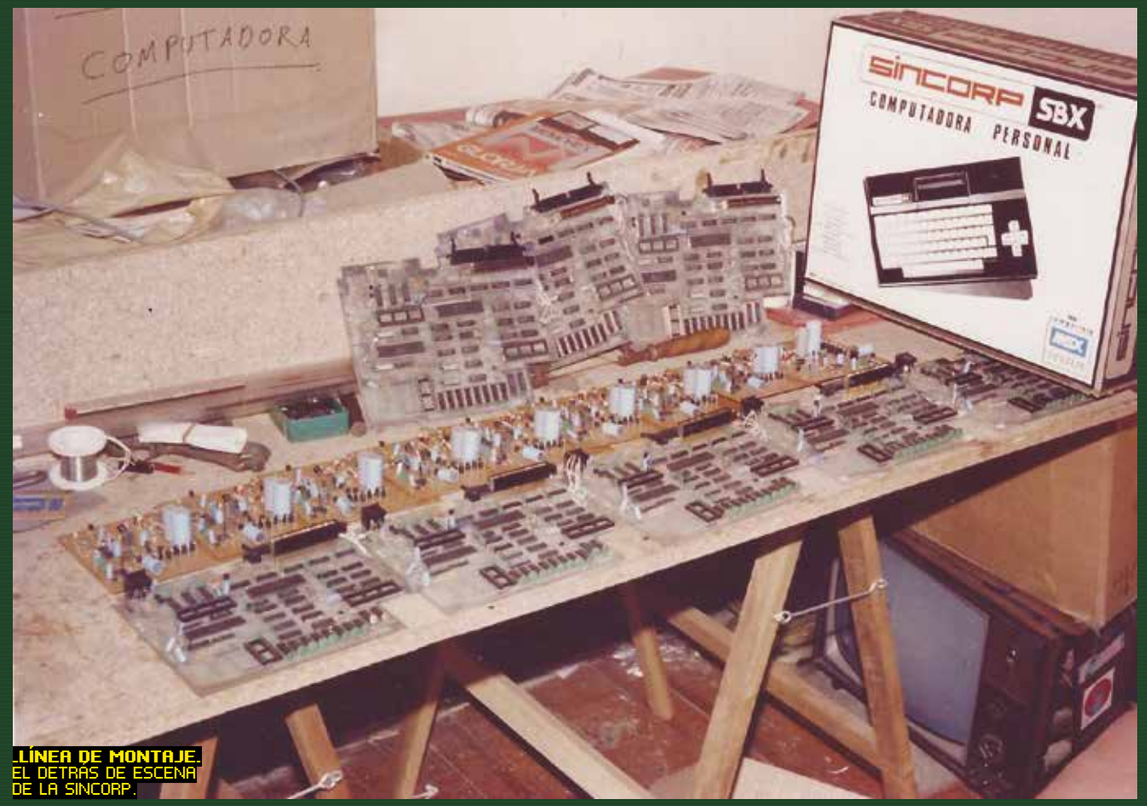
Hubo un impedimento recurrente en estos proyectos de home computers nacionales: el teclado. Todavía no existía ningún proveedor barato en el país. Pero De León tenía un contacto en Fate, el gigante nacional de los neumáticos. Durante los años 70, la empresa había creado una subsidiaria, Fate Electrónica, y habían comenzado a desarrollar una línea de calculadoras nacionales llamadas Microcifra. Le compraron así unos prototipos de teclados modulares blancos en los que luego una empresa tuvo que grabar tecla por tecla cada uno de los caracteres.

COPIAR NO ES ROBAR

Gayoso tuvo que diseñar todo desde 0: desde las interfaces para conectar y controlar el hardware, pasando por los monitores, hasta el sistema operativo. El primero de ellos se llamó Flex y contaba con un procesador de textos, base de datos y Excel. Luego, al seguir perfeccionando la Alpha, logró instalarle un CP/M –el antecesor del DOS de Microsoft–, varios ROM con lenguajes de programación y ▶▶▶

FOTO: GENTILEZA PABLO DELEÓN.

_DEPÓSITO NUCLEAR. LA ALPHA I Y LA ALPHA NUCLEAR, REVISIONES DEL EQUIPO ORIGINAL.



_LÍNEA DE MONTAJE. EL DETRÁS DE ESCENA DE LA SINCORP.

_INMACULADA. ASÍ ESTÁ LA SINCORP DEL MUSEO DE LA INFORMÁTICA.

FOTOS: GENTILEZA PABLO DE LEÓN; JUAN IGNACIO PAPALEO.

"LA NECESIDAD DE CREAR UNA IA NOS LLEVÓ, INDEFECTIBLEMENTE, A CREAR UNA COMPUTADORA".

"NOSOTROS FUIMOS LO SUFICIENTEMENTE INCONSCIENTES COMO PARA INTENTAR HACER UNA COMPUTADORA DE 0".

>SINCORP SBX

A fin de cuentas, lo que le importa el argentino es a cuánto camina una máquina. La Sincorp SBX venía equipada con un clásico Z80 a 3,58 MHz, el controlador de video de Texas Instruments TMS9918, el chip de audio AY-3-8910, el BIOS de MSX hackeado a los coreanos de Daewoo y los clásicos 64 Kb de RAM. El teclado, al ser MSX, incorporaba ciertas teclas específicas, como la ESC y la TAB, que no solían estar presentes en otros equipos. Las salidas de video, el modulador RF y las fuentes fueron hechas por el equipo de Pablo.

▶▶▶ utilitarios diversos. Para el año 80, ya tenía en producción la Alpha II, de la cual hizo unas 150 máquinas.

El equipo liderado por De León realizó otro recorrido. Una vez diseñados los circuitos –proceso igual de engorroso que el realizado por Gayoso–, una empresa de Zona Norte, Meyer SA, los imprimió en doble faz, una tecnología de punta para la época. León recuerda las dificultades para conseguir los materiales: "Tuvimos que readaptar mucho con relación a los chips que conseguíamos. Teníamos que seguir el estándar MSX y eso nos obligaba a usar algunos chips, como el de video TMS9918, que era sumamente difícil de conseguir. Lo hacíamos traer por pilotos de Aerolíneas o amigos que viajasen. Pero además tuvimos que copiar la ROM de MSX y modificarla para nuestro equipo. Aprender a manejar la grabadora de EPROM fue muy complejo. Si salía algo mal, teníamos que borrar con luz ultravioleta y grabar la ROM de nuevo. En esa readaptación debíamos ser cuidadosos si queríamos mantener la compatibilidad con el 100% del estándar MSX. Todo esto nos llevó muchísimo tiempo, éramos solo tres personas para levantar toda la circuitería de la Spectravideo y hacerla funcionar en lo que nosotros diseñamos".

MICROCIFRA, FATE SE LA JUGO E HIZO LA PRIMERA CALCULADORA NACIONAL.

SIR CLIVE DE LEÓN

Si Gayoso nunca pensó la Alpha I como un producto comercial, De León se lo propuso desde el inicio. La dificultad estaba en contar con solo tres personas para fabricar industrialmente una computadora. Pablo, Flavia y Germán ensamblaban, soldaban, testeaban, embalaban y despachaban todo. "Una vez que solucionamos todo el tema de hardware y software, tuvimos que armar las carcasas. Ningún proveedor las hacía. Pero como acá se hacían muchas teles y radios, las carcasas de nuestra máquina no serían muy distintas. Conseguimos un taller en San Justo que aceptó hacernos 150. A nadie le convenía hacer tan poco, pero aceptaron –recuerda Pablo–. La parte difícil fueron las cajas de la máquina porque nadie te hacía 150. ¡Los pedidos eran de a decenas de miles! Nuevamente, unos diseñadores de Belgrano aceptaron la tarea e hicieron una caja impresa en serigrafía". Pero a una buena computadora de los 80 no podía faltarle su manual: para esto, debieron traducir a mano todos los manuales de MSX al español. Una vez que terminaron con esto, De León la bautizó Sincorp, en una alusión a sus amadas Sinclair.

Para mediados de 1985, la "fábrica" de Flores ya tenía las primeras máquinas listas para la venta. Pero ¿a quién se las iban a vender? ¿Y cómo? Pablo había adoptado una filosofía de almacenero a la producción de computadoras y razonó que debía seguir con esa modalidad: venta chica a conocidos, locales pequeños del barrio y publicidades en las revistas de segunda mano. Por otro lado, la suerte le jugó una buena pasada: un cambio en el régimen de importaciones complicó la entrada de nuevos equipos de 8 bits. De golpe, llegaron los pedidos desde distintos lugares del país: desde Comodoro Rivadavia, pasando por Río Gallegos, hasta Córdoba y el norte del país. La primera tanda de 10 equipos se fue en días. La segunda tanda, de 30 máquinas, se esfumó en una semana. Antes de que pudiera darse cuenta, Pablo iba religiosamente a Retiro todos los días a enviar una o dos máquinas a algún rincón del país.

THE SILICON FLORES VALLEY

Mientras tanto, otro foco de la informática funcionaba en las intersecciones de Nazca y Gaona. La empresa Assiel –luego devenida en Aswork– comenzaba a fabricar la Pecos, casi al mismo tiempo que De León comenzaba a idear la Sincorp.

Roberto Etchenique (investigador del CONICET) ingresó a trabajar en Assiel en el 85, tenía 19 años y era un técnico electrónico recién egresado del ENET N° 12. Tommy Hoffman, gerente de desarrollo, lo entrevistó. Las preguntas giraron sobre cómo realizar distintas rutinas en assembler. "Hubo una pregunta que determinaría si entraba o no en Assiel. Me pidió que le dijera cómo consultar unos registros en assembler..., algo muy específico. Y yo respondí inmediatamente, de forma muy natural, porque justo el día anterior había leído cómo hacer eso en una nota de la *K64*. Así fue como entré".

A principios de los 80, en la planta de Flores, Assiel producía la Videoprint, una terminal tonta que funcionaba conectándose a un equipo central; de esta manera se podía tener conectadas hasta 32 de ellas. Monitores, placas, circuitos, procesadores, software, interfaces de hardware y más se hacía allí, en Assiel, desde el 82.

Assiel funcionaba como una verdadera empresa de desarrollo de software y hardware. Lo que se proyectaba en Diseño, se llevaba a cabo en Desarrollo y se armaba en la Línea de Ensamblaje. Roberto ingresó al área de Desarrollo, donde se incorporó inmediatamente al proyecto de Pecos, que funcionaba desde el 84. "No sé exactamente qué significa. La verdad es que no lo recuerdo. Pero para mí significa Programa Educativo de Colegios Secundarios. Aunque bien podría significar cualquier otra cosa. Pero sí les puedo asegurar algo: Assiel fue la primera fábrica de computadoras nacionales. No había nada así. Una cosa era ensamblar como Drean o Talent, pero diseñar todo y luego armarlo, esa es otra historia".

La empresa logró fabricar unas 1500 computadoras, todas las cuales iban a colegios de la CABA o el GBA. Se instalaban redes de hasta 10 Pecos, donde todas compartían una o dos disqueteras de 5¼ y tal vez alguna impresora. El software a utilizarse (procesadores de textos, editores de imágenes, planillas de cálculo, software educativo) era desarrollado también por la empresa. Incluso ofrecían un videoswitch analógico, con el cual el profesor podía ver la pantalla de cada alumno, además de poder enviar una señal de video para "compartir" su pantalla.

EL OCASO DE LAS COMPUTADORAS

Gayoso y Abella siguieron trabajando en su experimento filoelectrónico. Con la Alpha lista, empezaron a diseñar su inteligencia artificial. "Por supuesto que no logramos crear una IA para nuestro propósito de medir el alma. Pero, gracias a esa idea inicial, llegamos directamente al *TRUCOTRON*. 'OK, no crearemos una máquina inteligente, pero al menos haremos un juego de computadora que pueda emular la picardía y la mentira necesarias para jugar al truco. ¿Qué tan distinto es eso?'". Luego de crear la Alfa II –dedicada a los ambientes médicos–, se enfrascaron en la odisea del *TRUCOTRON*: lo que siguió a ello es historia conocida (o, en su defecto, la pueden ir a buscar en la ***Replay*** n° 7).

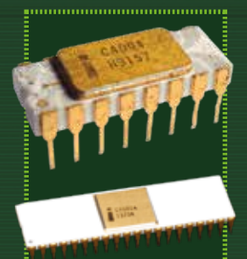
Para De León, la situación fue harto distinta. La década de los 80 en la Argentina estuvo signada por los cimbronazos de una economía que se caía a pedazos. Sincorp no se podía expandir: De León jamás había pensado el proyecto más allá de la primera tanda de máquinas. Además, la hiperinflación galopante y la competencia de Talent y Daewoo, que ensamblaban máquinas en San Luis con exenciones impositivas, hacían imposible un crecimiento. "Esto comenzó simplemente para responderme a mí mismo si podía hacer una computadora. Una vez que la hice y la vendí, ya no tenía demasiado interés. Además, era imposible sostener el proyecto con la hiperinflación. Yo cobraba en pesos las máquinas, y los insumos me los facturaban en dólares; y la brecha entre peso y dólar crecía cada día. Era insostenible". Para el 86, la aventura de la Sincorp había finalizado.

El último coletazo lo recibió Asswork, que, a diferencia de Sincorp, era una fábrica hecha y derecha. Las Pecos recibieron soporte hasta el año 91, pero desde dos años antes ya no se ensamblaba nada. Nuevos cambios en los regímenes de importaciones pararon el incipiente desarrollo de Asswork: al momento de frenarse, se hallaban desarrollando disqueteras de 3½ y ofreciendo discos rígidos de 24 Mb para compartir en red. "Nuestros proveedores locales de carcasas u otros insumos comenzaron a cambiar de rubro, porque no podían competir con las importaciones. Y aun así, los precios comenzaron a ser muy prohibitivos para nosotros. Esto, sumado al ingreso de las IBM PC, terminó de liquidar esta industria. La apertura del mercado nos mató. Es obvio que este tipo de computadoras no iba a perdurar, pero al menos la industria ▶▶▶

> MICROSISTEMAS

EN 1977, JULIO BAZÁN Y CARLOS SALONIA PRESENTABAN LA MS101. AMBOS ERAN CORDOBESES Y HABÍAN FORMADO LA EMPRESA MICROSISTEMAS, ENCARGADA DE DESARROLLAR UN EQUIPO CAPAZ DE LEER DATOS DE CINTAS PERFORADAS Y GRABARLOS EN LOS NUEVOS DISQUETES DE 8 PULGADAS. ELLOS SE HABÍAN HECHO DE UN KIT DE DESARROLLADOR DEL INTEL 8080. GRACIAS A ESTO, DISEÑARON UNA PLACA PARA QUE EL MICROPROCESADOR PUDIERA CONTROLAR UNA SALIDA DE VIDEO Y SER MANIPULADO CON UN TECLADO MECÁNICO. TODO UN LUJO PARA LA ÉPOCA. EL PRODUCTO TUVO UN LIGERO ÉXITO, YA QUE MUY RÁPIDAMENTE TUVIERON QUE SACAR LA MS102, 103 Y 104; ESTAS COMPUTADORAS FUERON UTILIZADAS EXCLUSIVAMENTE PARA GRANDES CLIENTES COMO BANCOS, EMPRESAS DE TELECOMUNICACIÓN O SISTEMAS DE APUESTAS QUE TODAVÍA UTILIZABAN GRANDES MAINFRAMES PARA PROCESAR SU INFORMACIÓN.

BAZÁN CUENTA QUE DURANTE UNA REUNIÓN ENTRE EMPRESARIOS Y EL GENERAL GENARO DÍAZ BISSONE, EL MILITAR TENÍA INTENCIONES DE REALIZAR UN "PLAN QUINQUENAL PARA EL DESARROLLO INDUSTRIAL". NO OBSTANTE, LOS INDUSTRIALES QUE PARTICIPARON DE ESA REUNIÓN (IBM, NCR Y UNIVAC, LOS "DUEÑOS" DE LA INFORMÁTICA EN ESE ENTONCES) NO TENÍAN INTENCIONES DE DESARROLLAR EN EL PAÍS, SINO IMPORTAR. FINALMENTE, MARTÍNEZ DE HOZ VETÓ EL PLAN "DESARROLLISTA" DE BISSONE. MICROSISTEMAS TUVO QUE COMPETIR CON LAS EMPRESAS QUE NO PAGABAN ARANCELES DE IMPORTACIÓN, MIENTRAS QUE ELLOS DEBÍAN PAGAR ALTÍSIMOS COSTOS PARA LAS PIEZAS QUE DEBÍAN TRAER DEL EXTERIOR.



UN SEMILLERO DE PROCESADORES

8080, 6502, 4004, 6800, SON NÚMEROS DE UNA FAMILIA DE MICROPROCESADORES QUE VIERON NACER A TODAS LAS HOME COMPUTERS. GRACIAS A ELLOS FUE POSIBLE LA REVOLUCIÓN DE LA COMPUTACIÓN HOGAREÑA. TODO LO QUE PODÍA HACERSE ANTERIORMENTE A TRAVÉS DE MAINFRAMES COMENZÓ A ESTAR EN LA MANO DEL HOMBRE DE A PIE. AFLORARON LAS REVISTAS DE ELECTRÓNICA Y CON ELLAS, EL MUNDO DE LOS HOMEBREW, UNA ESPECIE DE DO IT YOURSELF APLICADO A LA INFORMÁTICA.

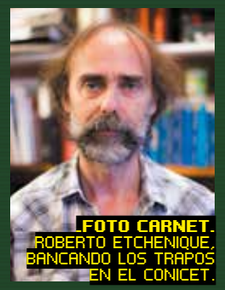


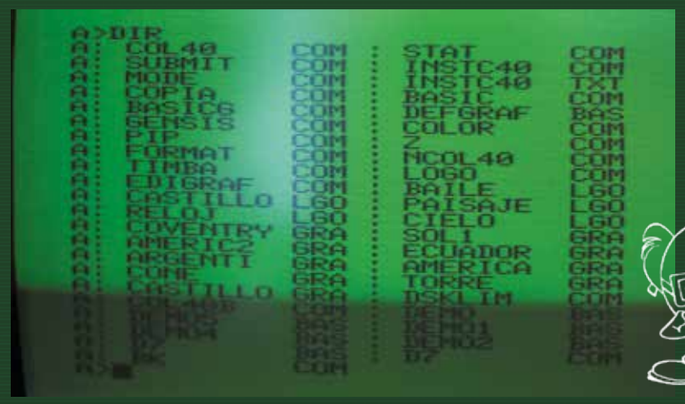
_FOTO CARNET. ROBERTO ETCHENIQUE, BANCANDO LOS TRAPOS EN EL CONICET.

>PECOS

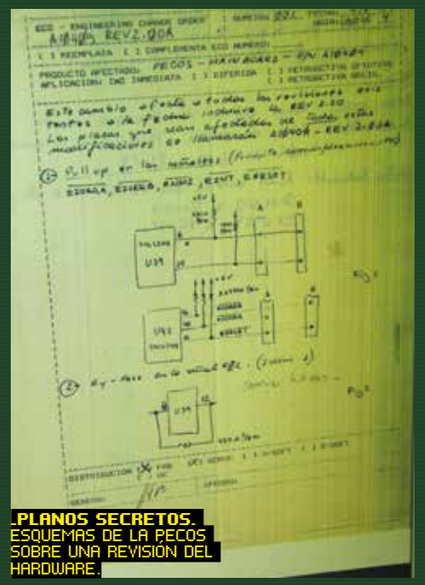
La Pecos venía en varias modalidades, aunque no eran muy distintas de la Sincorp. Podía tener 64 Kb de RAM o bien 128 Kb; en general, esa máquina era del docente. Tenía el clásico microprocesador Z80, un chip de audio SN76489 y el TMS9928A como controlador de video. Este último era el mismo que utilizaba la ColecoVision, hecho por el cual Etchenique y Luis Jurado Dias hicieron (¡en una sola noche!) un emulador de la Coleco para la Pecos. "Era una placa que se conectaba a un puerto de usuario. Tenía el slot de cartucho de la consola y andaba cualquier juego. Pero si tenías las roms, también las podías correr desde el CP/M de la Pecos. Incluso hicimos el experimento inverso: transformamos una Coleco en una Pecos".

_INTERFAZ COLECO. PARA METERLE CARTUCHOS A TU PECOS EN LA ESCUELA.

_MESA DE TRABAJO. CIENCIA SE HACE EN 8 BITS Y MONOCROMO.



FOTOS: JUAN IGNACIO PAPALEO.



_PLANOS SECRETOS. ESQUEMAS DE LA PECOS SOBRE UNA REVISIÓN DEL HARDWARE.

"ESTO COMENZÓ SIMPLEMENTE PARA RESPONDERME A MÍ MISMO SI PODÍA HACER UNA COMPUTADORA. UNA VEZ QUE LA HICE Y LA VENDÍ, YA NO TENÍA DEMASIADO INTERÉS".

▶▶▶ podría haber mutado. Así, ni siquiera tuvimos oportunidad. Lo último que se hizo en Assiel fue ensamblar unos clones de XT. ¡Y pensar que diseñamos nuestros circuitos, creamos el software, ideamos protocolos de red! Fue una pena...".

ANOTHER QUEST WILL START FROM HERE

En 2015 todos los titulares de los diarios argentinos mencionaban el nombre de Pablo de León. El ingeniero, residente permanente en los EE. UU., diseñó un traje para ser utilizado por la NASA en futuras misiones a Marte. Nadie le preguntó por su pasado de pirata informático, dedicado a destripar la ROM de una Spectravideo para ensamblar una computadora totalmente nueva.

Roberto Etchenique es investigador del vapuleado CONICET. Nos recibió en su laboratorio de Exactas, rodeado de microscopios de barrido electrónico e impresoras 3D que crean tuercas de diámetros nanométricos. Los estudiantes de Ciencias de la Computación de la UBA no saben que diseñó protocolos de red, interfaces de disqueteras, tabletas digitalizadoras y circuitos para una computadora de 8 bits nacional.

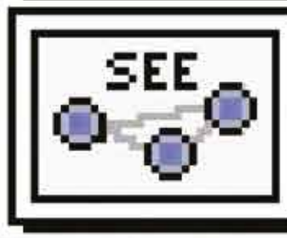
Gustavo Abella vive en Guayaquil; Ricardo Gayoso, en Buenos Aires. En el Colegio Nacional Buenos Aires nadie recuerda que funcionó un laboratorio donde se gestó la primera home computer nacional. A ellos no les importa.

Ninguno de nuestros protagonistas se interesó por su trascendencia. Pero su obra ha quedado, escondida en museos, guardada en depósitos, oculta en viejas empresas que ya no existen y otras que aún viven.

Game Options Acme Dossiers

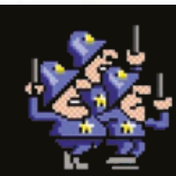
Buenos Aires
Tuesday, 6 p.m.

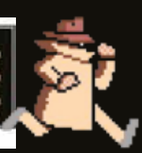
Argentina's fertile Pampas, or plains, region is a land of cattle and cowboys which provides an abundance of beef and grain for export and domestic use.



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO?

Uno de los títulos más entrañables de Bröderbund y quizás el único juego educativo que logró engañarnos. Nuestra misión consiste en perseguir criminales de guante blanco por el mundo, hasta dar con la *femme fatale* del título. En el camino aprenderemos de geografía, política, economía, y quizá revisemos enciclopedias para chequear el color de algunas banderas. Nuestra Buenos Aires querida es uno de los destinos del juego desde su primera versión. Por supuesto, el imaginario de gauchos y patria sojera era obligatorio para nuestro país. Mal que mal, por lo menos no nos trataron de refugio de nazis. .TXT EZEQUIEL VILA





EXCLUSIVA

SI HAY UNA EMPRESA NACIONAL QUE FUE SINÓNIMO DE JUEGOS DE PC, ESA ES EDUSOFT. CHARLANDO CON SU FUNDADOR, EDUARDO GOYHMAN, CONOCEMOS SU HISTORIA.

.TXT CHRISTIAN GULISANO & SERGIO RONDÁN .JPG HERNÁN PAZ

EDUSOFT

READY.

Es curioso de dónde pueden aparecer las ideas para una nota. Hojeando un viejo ejemplar de la revista *PC Juegos*, damos con un logo que aparecía en muchas de sus publicidades: el de Edusoft. Metálico y brillante, automáticamente nos transporta a los 90, década dorada en la industria de los juegos de PC. Y con esta simple imagen caemos en la cuenta de que esta empresa fue la distribuidora más importante de Argentina y que, por ende, tenemos que hablar de ella. Porque si de purrete vos compraste un *Duke Nukem* original por estas pampas, sos uno de los 150.000 gamers que ahora mismo pueden ir a revisar la caja para encontrar también este metálico y brillante logo.

#¿Cuáles son los orígenes de Edusoft?

En 1984 llegué a la Argentina luego de haber estudiado Arquitectura en Italia. Yo ya era un gran aficionado a los videojuegos y ahí había entrado en contacto con la escena pirata de la Commodore. Volví a nuestro país con una C64, una disquetera, un datasette y varios juegos, y vi que acá esa movida estaba pegando, así que ese mismo año decidí arrancar con Edusoft.

EDUART. ESTAS CARÁTULAS DE LOS JUEGOS LAS HACÍA UNA PERSONA DE UNA CASA DE REVELADO FOTOGRÁFICO. NO HAY NADA MÁS HERMOSO QUE LAS TAPAS PIRATAS DE C64.

EDUSOFT

INDUSTRIA NACIONAL. MALVINAS 2032 Y BUNCH OF HEROES, DOS JUEGOS NACIONALES DISTRIBUIDOS POR EDUSOFT.

#O sea que la empresa no arrancó con juegos de PC.
No, nosotros comenzamos distribuyendo juegos de Commodore 64. A través de los contactos que tenía, principalmente en España e Italia, nos llegaban títulos que luego producíamos y distribuíamos acá. La cosa fue yendo bien y en un momento nos contactó Drean, que era una de las empresas más importantes en el mercado local de Commodore.

#¿Cuál fue su relación con ellos?
Cuando *Drean* comenzó a importar máquinas, decía que tenía los derechos sobre todo, pero la realidad era que solo lo afirmaba para meter un poco de miedo a los piratas. Nosotros en ese momento ya teníamos programadores entre nuestros empleados y veníamos trabajando con el programa *Logo*, así que cuando Drean vio esto se interesó por lo que hacíamos y nos pidió colaborar con ellos. De ese modo comenzamos a darles juegos a los que luego ellos les hacían el packaging y vendían como originales.

#¿Qué nos podés contar de la escena local de Commodore en esa época?
En realidad, en esa época hubo muy poca escena local con el tema de los juegos. Estábamos muy desfasados con Estados Unidos y Europa a nivel tecnología y recursos. Desconozco si existieron cosas nacionales, pero de ser así, nosotros no tuvimos relación con ninguna.

#¿Cuándo comenzaron con los títulos de PC?
Entre fines de los 80 y principios de los 90, cuando ya el ciclo de la Commodore llegaba a su fin. Ahí arrancamos con los juegos de PC, moviéndonos con el shareware y trayendo discos de afuera. Al principio, a través de la E3, hicimos contacto con Apogee e importamos el primer *Duke Nukem*. Con este juego nos fue muy bien, crecimos y así seguimos contactando a otras empresas en la E3 como Disney, Blizzard, Activision, Capcom, etc. De esas y otras compañías distribuimos una gran cantidad de juegos y sagas, como *Age of Empires*, *Flight Simulator*, *Roller Coaster Tycoon*, *Warhammer*, *Resident Evil*, *Driver* y *Broken Sword*, entre muchos otros. Fuimos asistentes habituales de esta exposición y eso hizo que fuéramos una empresa argentina reconocida en el extranjero y que quisieran trabajar con nosotros.

#¿Cómo era su negocio de distribución trayendo los juegos desde el exterior?
Nosotros comprábamos las licencias a las empresas desarrolladoras para luego producir los juegos acá. Al estar en un mercado subdesarrollado y con el dólar fluctuante, esas licencias nos costaban más baratas porque las desarrolladoras sabían que de otro modo no podíamos vender sus juegos.
Así sacábamos títulos al mercado a un precio barato para los estándares internacionales. Incluso muchas veces me llamaban comercios de Miami para que desde acá les vendiéramos juegos... ¡Increíble! Supimos de filiales de empresas importantes que traían juegos y los vendían en la Triple Frontera, hecho totalmente prohibido, ya que la distribuidora solo te permitía comercializar en Argentina. Eventualmente se terminaron enterando y les sacaron las licencias de distribución. Nosotros estábamos bajo el mismo contrato, que solo nos permitía distribuir juegos a nivel local, y siempre nos preocupamos por hacer las cosas bien.

> "LE DÁBAMOS JUEGOS A DREAN, Y ELLOS LES HACÍAN EL PACKAGING Y LOS VENDÍAN COMO ORIGINALES".

CON CREDENCIALES. MUESTRA DE PARTE DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS DE LA CUAL EDUARDO FUE PARTÍCIPE.

#¿Cómo se movían ante la siempre feroz competencia de la piratería?
Obviamente no era fácil, pero lo que nos mantuvo en una buena posición fue que nosotros ofrecíamos productos de calidad, a diferencia de los juegos piratas que muchas veces fallaban o tenían virus. Además, a la gente le gustaba la presentación de nuestros productos: no era lo mismo una mera copia en CD que un juego en una caja de calidad, con un manual a todo color y en castellano. A pesar de la piratería, siempre tuvimos una porción de mercado que elegía lo original, y eso además lo sustentábamos con grandes cadenas como Garbarino o Compumundo, que siempre trabajaban con nosotros.

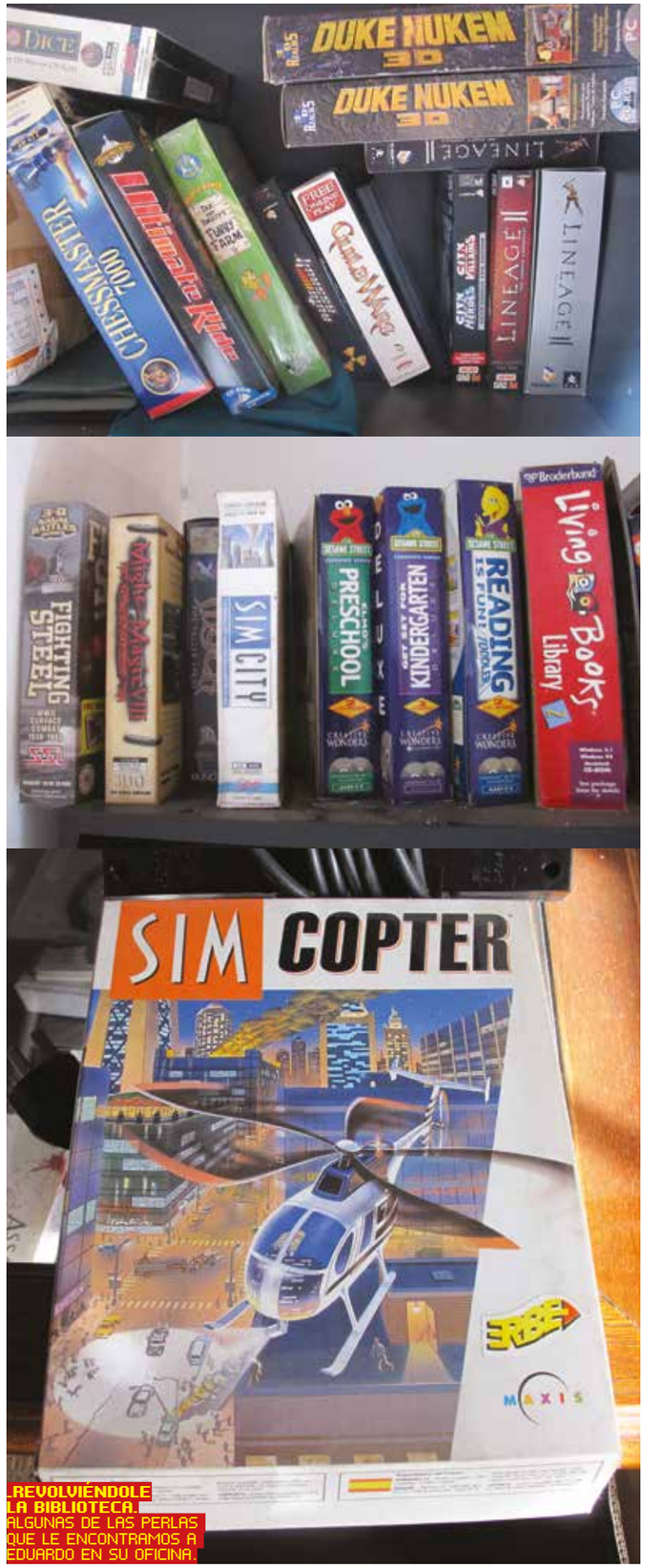
#¿Qué juegos propios distribuyeron?
Tuvimos varios, entre los que destaco tres: *Malvinas 2032*, de los chicos de Sabarasa Entertainment; *Football Manager*, creación de Santiago Siri; y *Bunch of Heroes*, de *NGD Studios*.

#¿Cuál fue el juego que más vendieron?
Por lejos, el *Duke Nukem*, con alrededor de 150.000 unidades vendidas. Luego le sigue el *PES 2009* con 30.000 copias, y después otros títulos que vendieron bien rondaron las 10.000 unidades.

#Contanos algunas anécdotas de las presentaciones oficiales de sus juegos...
Para nosotros las presentaciones eran muy importantes y siempre que teníamos alguna le poníamos mucha onda. El *Baldur's Gate*, por ejemplo, lo presentamos en el Paseo Alcorta, con un enano disfrazado de elfo, una hermosa secretaria de Sofovich caracterizada como una dama del medioevo y toda una ambientación fantástica propia del juego. Para el *Unreal Tournament* hicimos un *"Capture the flag"* de verdad, en un paintball, con las banderas oficiales del juego, en donde los invitados de comercios y prensa realmente tuvieron que luchar para capturar la bandera.

#¿Existía una relación entre Edusoft y Edujuegos?
Edusoft y Edujuegos fueron dos empresas diferentes. Sin embargo, en un momento tuvimos algo de relación porque ellos tenían una muy buena marca, pero solo trabajando con Family Game. Entonces nos propusieron que nosotros les diéramos títulos para que luego ellos los vendieran como propios. Si la gente creía que éramos la misma empresa, no había problema: nos servía de publicidad a los dos. Así ocurrió y por eso al día de hoy mucha gente piensa que nosotros y Edujuegos éramos una misma compañía.

#¿Cuál es el presente de la empresa?
Hace ya varios años nos compró una empresa canadiense llamada Synergex. De las distribuidoras latinoamericanas con quienes se fusionaron, somos una de las pocas que todavía siguen en pie. Actualmente seguimos distribuyendo juegos para consolas y diversos tipos de software, teniendo siempre el desafío de mantenernos firmes en medio de la era de las descargas digitales.



REVOLVIÉNDOLE LA BIBLIOTECA. ALGUNAS DE LAS PERLAS QUE LE ENCONTRAMOS A EDUARDO EN SU OFICINA.

GOWORK

Eduardo y su empresa comparten un espacio de trabajo común junto con otros desarrolladores independientes, llamado "Gowork". Profesionales de distintas disciplinas utilizan este lugar, ubicado cerca del Abasto, como una alternativa laboral práctica y económica.

+ Info en gowork.com.ar

LA GUERRA de los clones

EL *PONG*, PIONERO DE LOS VIDEOJUEGOS, TUVO INFINIDAD DE COPIAS TRUCHAS Y LA INDUSTRIA ARGENTINA SE ENCARGÓ DE DEJAR ALGUNOS INTRIGANTES EJEMPLARES. .TXT JIMENA NYMERIA & SERGIO RONDÁN

Telematch

CUANDO LAS EMPRESAS ATRAVIESAN TODO LO QUE TIENE EL SIGNO PESO

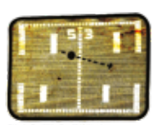
Como muchos sabrán, Panoramic fue una empresa nacional dedicada a la fabricación de televisores y otros electrodomésticos. Se trataba de una clásica empresa del país surgida en el calor de un peronismo que fomentaba la industria nacional para satisfacer la demanda interna. Panoramic subsistió varios años con la venta de televisores y luego, durante el auge del *Pong*, tuvo la oportunidad de dejar su huella en la senda de los clones argentinos. Al mismo tiempo que se lanzaba la Magnavox Odyssey (1972) –la primera videoconsola que, básicamente, servía para jugar *Pong* en mil y una variantes–, lanzaron para el mercado argentino la Telematch. Exteriormente era muy distinta a la Odyssey: venía en una valija portatil de chapa 100% industria nacional y con cinco juegos integrados: *Tenis* –porque llamarlo *Pong* hubiera sido incomprensible–, *Frontón*, *Fútbol*, *Vóley* y *Submarino*. Todos eran variaciones de la mecánica del *Pong*, pero diferentes a los ofrecidos por la Odyssey. Como la consola original era analógica y no tenía ningún chip, sino que estaba fabricada sobre la base de un circuito de transistores, pudo ser hecha íntegramente en el país, siendo quizá la única consola de videojuegos totalmente *made in Argentina*. Incluso su diseño era superior, ya que la Odyssey funcionaba con seis gigantescas pilas D, mientras que la Telematch tenía un transformador propio adherido al circuito.

100% INDUSTRIA NACIONAL Y CON CINCO JUEGOS INTEGRADOS.

Más tarde, en una fecha poco clara, se lanzó una Telematch Junior, que tenía algunos juegos más y mejoraba los anteriores –pulieron las mecánicas y agregaron un contador de puntos–, entre otras cosas. Esta ya no era analógica, sino que tenía chips en sus circuitos y era directamente uno de los tantísimos clones de los *Pong* que había lanzado al mercado Atari, luego del éxito cosechado con su arcade.

PANORAMIC CORAZÓN. Chapas, fierros, transistores, todo *Made in Argentina*

TELEMATCH



Match Nº 2. Fútbol
El tanto o gol se convierte cuando la pelota pasa por el arco contrario.
Cada equipo está compuesto por un defensor y un atacante, pudiéndose realizar infinidad de pases entre ellos de acuerdo a la habilidad del jugador.

Panoramic

VUA CITA CON LOS PREDECESORES

Estos y otros clones bizarros y oscuros del *Pong* se encuentran actualmente en exposición en el MUSEO DE LA INFORMÁTICA DE LA REPÚBLICA ARGENTINA. No te pierdas la oportunidad de conocer a estas pioneras y misteriosas máquinas de la industria nacional en Marcelo T. de Alvear 740, los viernes y sábados de 16 a 20 hs.

Museo de Informática

Videojuel

EL JUEGO ELECTRÓNICO DEL FUTURO

Panoramic no fue la única en el país en clonar la Odyssey. En la ciudad de La Plata, existió una empresa con un nombre muy particular: Laboratorio Electrónico Hiroshima. Esta peculiar empresa –si realmente lo fue– lanzó en algún momento de los 70 la Videojuel, un clon muy similar de la Odyssey (por no decir igual). A diferencia de la Telematch, esta sí copiaba los juegos y las mecánicas de la máquina original. De hecho, tenía incluso el mismo rifle súper realista –con el cual podrías reventar algún banco, tranquilamente– y las pegatinas de la televisión para los distintos juegos. Pero, a fin de cuentas, las chapas azules, los transistores, potenciómetros, pegatinas y las plaquetas con juegos fueron hechos en nuestro país.

UN CLON MUY SIMILAR DE LA ODYSSEY (POR NO DECIR IGUAL).

Espectacular número de serie **0008**. Un lujo.

CELESTE ARGENTINO. Videojuel se jugó con los colores de la Patria.

Telegol

UN MISTERIO ARQUEOLÓGICO

En las más de 115 máquinas documentadas por el sitio Old-computers.com no existe mención alguna a la Telematch de Panoramic o la Videojuel del Laboratorio Electrónico Hiroshima. Mucho menos de la Telegol, una increíble, misteriosa e inquietante máquina de industria nacional de la cual no conocemos más que su nombre y lo que podemos ver. Carlos Chiodini, el presidente del Museo de la Informática de la República Argentina, tampoco sabe nada. "Es una rareza absoluta. Normalmente puede suceder que no figuren en sitios de coleccionistas, pero acá nadie la conoce. Parece ser como si nadie la hubiera tenido. Lo poco que pude averiguar es que circuló en el 75. Fue muy difícil de restaurar, porque la carcasa está realizada con termoformado y nos era imposible reemplazarla. Pero al final quedó hermosa".

Esta misteriosa caja de madera, acrílico, botones y palancas parece ser un típico clon de los *Pong* de Atari, donde cada botón nos permite una modalidad distinta de juego. Tiene cuatro perillas, por lo que podía ser utilizada por cuatro jugadores en simultáneo, pero si a eso le sumamos la persona encargada de cambiar los parámetros de juego, se agrega uno más, lo cual la convierte en la abuela de *Dobotone*, el arcade de Videogamo.

PODÍA SER UTILIZADA POR CUATRO JUGADORES EN SIMULTÁNEO.

¡Esta hermosura **BRILLABA TANTO** que no podíamos sacarle las fotos sin que saliéramos nosotros!

FOTOS: JUAN IGNACIO PAPALEO

SELECT PLAYER

LOS VIDEOJUEGOS PUEDEN HACERTE APARECER EN HISTORY CHANNEL Y EN TECNÓPOLIS. Y DESPUÉS DICEN QUE EMBOBAN...

.TXT CHRISTIAN GULISANO .JPG GENTILEZA DAMIÁN GANDINI

DAMIÁN GANDINI

READY.
Una pasión lleva a la otra. En el caso de Damián Gandini, la pasión de su infancia fueron los videojuegos. Y ya de más grande, la música. Con el paso de los años ambas se fusionaron, y hoy las disfruta coleccionando y haciendo covers videojueguiles con su propia banda..

 # ¿Cuándo te iniciaste con los videojuegos?
A los 7 años heredé una Atari clónica de Edujuegos, aunque la pasión verdaderamente se despertó cuando vi la Family Game en lo de un amigo corriendo el *Robocop*. Después de mucho insistir, mis papás me compraron una con el *Super Mario Bros.* y el *Donkey Kong*, juegos que aún aprecio mucho.

 # ¿Por qué comenzaste a coleccionar?
Primero quise darme el gusto de tener una consola fuera del poder adquisitivo de mi infancia: la SNES. Luego seguí con una NES que conseguí nueva y en caja, y de ahí en adelante no paré. Adquirí consolas y cartuchos de todas las compañías. Con mi colección hice una nota para el History Channel de Brasil y formé un grupo en Facebook: "Gamers Coleccionistas".

 # ¿Hay un límite?
Siempre pienso en eso: "¿Habrá?", ¡ja! Al principio pensaba que pararía cuando tuviese tal o cual consola, pero siempre aparece algo nuevo que quiero. Espero que nunca se termine esta pasión, porque la disfruto mucho y ya lleva más de 12 años.

 # ¿Hubo algún soundtrack que despertara tu faceta musical?
El de *Super Mario Bros.*, porque me dio la idea de formar la banda de música de videojuegos. Los videojuegos son mi pasión de la infancia y la música lo fue en la adolescencia, así que decidí juntarlas y formar Three Headed Monkeys: Videogame Band, con la que llegué a tocar en el Campus Party de Tecnópolis.

 # ¿Cuál es tu Top 3 de bandas sonoras?
1. *Super Mario Bros. 3* (Koji Kondo); 2. *The Secret of Monkey Island* (Michael Land); 3. *Donkey Kong Country* (David Wise).

 # ¿Quién es tu compositor favorito?
Koji Kondo, porque me voló la peluca con las bandas sonoras de *Mario* y *Zelda* en la NES, y recientemente con la obra maestra que hizo para *Super Mario Galaxy*.

"*SUPER MARIO BROS.* ME DIO LA IDEA DE FORMAR UNA BANDA DE MÚSICA DE VIDEOJUEGOS".

"DESTACO UN GAME BOY DE MI INFANCIA Y EL CART DE *MANIAC MANSION*, SELLADO Y EN ESPAÑOL".

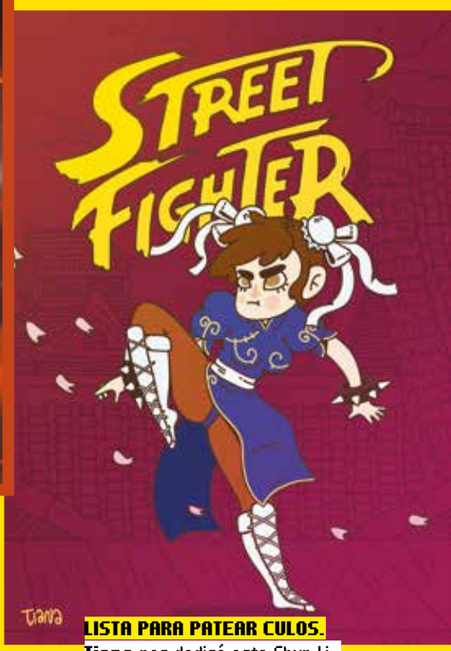
.REPLAY TE INVITA

DIBUJITOS

DURANTE ESTOS DOS AÑOS DE REPLAY, FUERON CIENTOS LOS AMIGUITOS Y AMIGUITAS QUE NOS ENVIARON SUS DIBUJOS PARA PONERLOS EN LA REVI. AHORA QUE SALIMOS CON MÁS PÁGINAS, LES MOSTRAMOS UNA PEQUEÑA SELECCIÓN.

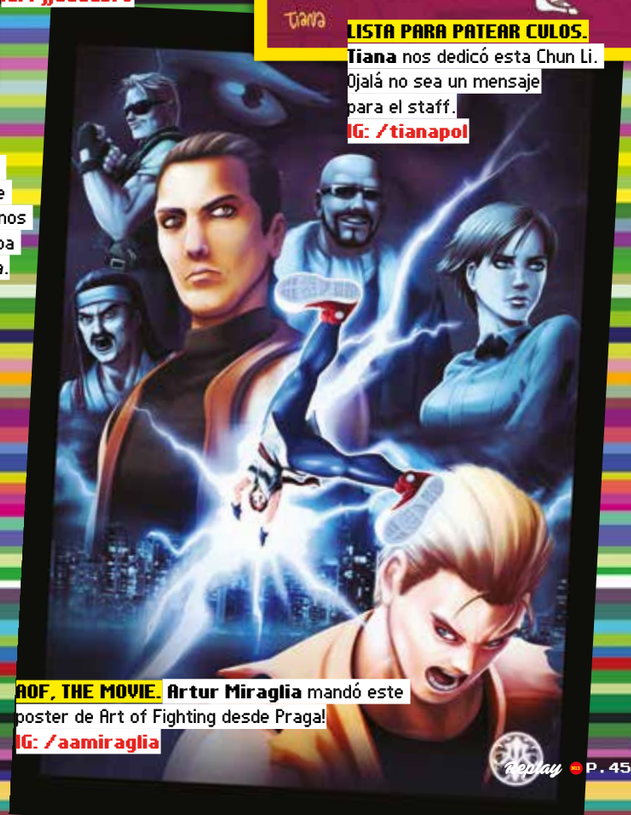
GOLDEN AXE ON FIRE. Esta Tyris Flare endragonada de **Paula Sosa Holt** está re flama.
IG: /paulasosaholtMario.

MARIO CACOSO. **Marcelito Yañes**, directo de la Quinta Región de Chile, nos envía este perturbador Mario.
IG: /jjcadabro



LISTA PARA PATEAR CULOS. **Tiana** nos dedicó esta Chun Li. Ojalá no sea un mensaje para el staff.
IG: /tianapol

BOOTLEG GILDA. El pequeño **Sepu** no le teme a Nintendo y nos deleita con esta tapa alternativa de *Zelda*.
IG: /robosepu



AOF, THE MOVIE. **Artur Miraglia** mandó este poster de Art of Fighting desde Praga!
IG: /aamiraglia

SIGAN MANDANDO SUS DIBUJITOS A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

.BONUS

"SUS VERDADERAS IDEAS SON QUE SIGA EL CONTRABANDO, QUE EL ERARIO CONTINÚE ANIQUILADO Y QUE EL GOBIERNO OBRE MILAGROS PARA QUE ELLOS DISFRUTEN TRANQUILAMENTE LAS GANANCIAS DE UN GIRO CLANDESTINO".
MARIANO MORENO, "LA REPRESENTACIÓN DE LOS HACENDADOS" (1809).

.TXT ESTEBAN TORRE

READY

Nuestro país tiene una historia personal con el contrabando y el ingreso ilegal de mercaderías. No existiría la aldea de Buenos Aires si sus vecinos no hubieran contrabandeado con piratas portugueses e ingleses.

Tampoco hace falta irse tan atrás para ver esto: todos hemos padecido en alguna u otra medida las garras despiadadas de la AFIP, que quiere retener lo que sea en sus galpones con tal de que le paguemos una coima o un impuesto que triplica el valor de lo que compramos.

Durante los primeros años del 2000, la nefasta agencia del Estado se encargó de distribuir, a través de la revista *Billiken*, una serie de horribles juegos hechos en Flash, que giraban en torno al contrabando, la evasión de impuestos y diversos crímenes fiscales que siempre caen sobre el ciudadano común. Pero, ¡ojo!, en los juegos los criminales no somos nosotros, sino traficantes de jirafas, contrabandistas de televisores y evasores de impuestos.

ideas

PENSANDO JUNTOS EL MUNDO

IVAN JABLONKA

ESCRITOR Y DOCTOR EN HISTORIA

"FEMICIDIO: DEL MACHISMO AL CRIMEN" EN DIÁLOGO CON LA PERIODISTA CULTURAL EUGENIA ZICAVO.

MIÉRCOLES 3 DE OCTUBRE, 18:30 H | ALIANZA FRANCESA, AV. CÓRDOBA 946, BUENOS AIRES.

CATHERINE MILLET

ESCRITORA, CURADORA Y CRÍTICA DE ARTE FRANCESA

"MORAL, CUERPO Y DESEO" ACERCA DE LA LIBERTAD DE IMPORTUNAR EN DIÁLOGO CON LA PERIODISTA LUCIANA VÁZQUEZ.

JUEVES 4 DE OCTUBRE, 17:30 H | MUSEO NACIONAL DE ARTE DECORATIVO, AV. DEL LIBERTADOR 1902, BUENOS AIRES.

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación